http://www.oldgamesitalia.net/

the 16-BIT GAMES machine

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA
DEDICATA AI 16 BIT!
Amiga, Atari, PC & Compatibili
Console, Fumetti, Board Games, etc.

MEGA ANTICIPAZIONI
Le software house scoprono
le loro carte!

NEO-GEO
I primi 'coin-op domestici'
recensiti per voi!

AMOS
Lo STOS arriva sull'Amiga,
ed è un successo!

MADE IN ITALY
Un bollino Star Player
e due interviste!

GUERRA TOTALE
Come combatteremo
nel prossimo futuro!

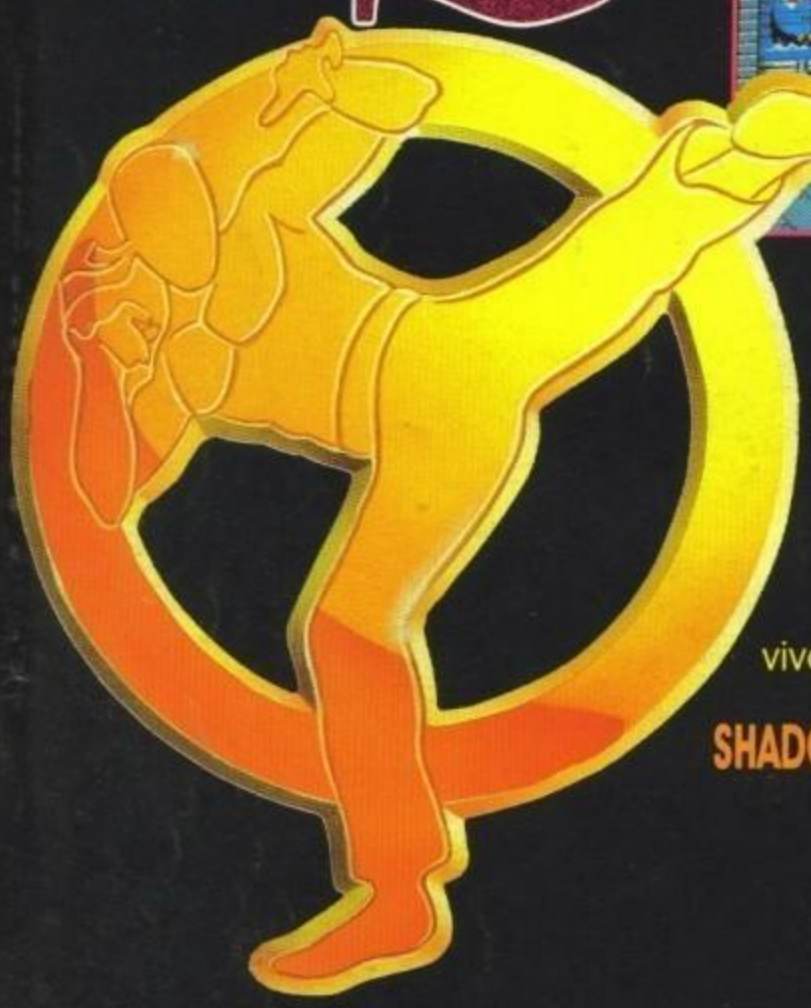
Anno III Numero 23-Settembre 1990-Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

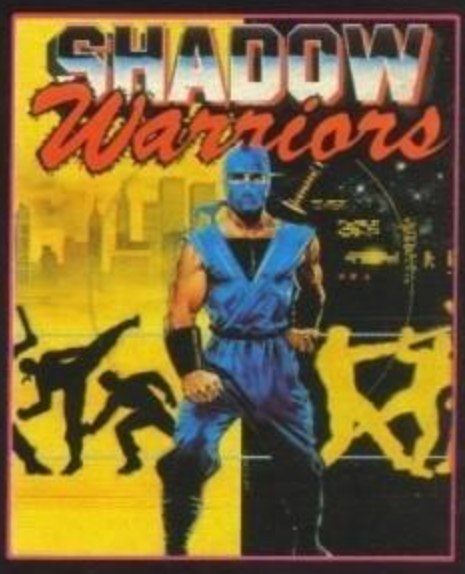
http://www.oldgamesitalia.net/

SIGNS OF

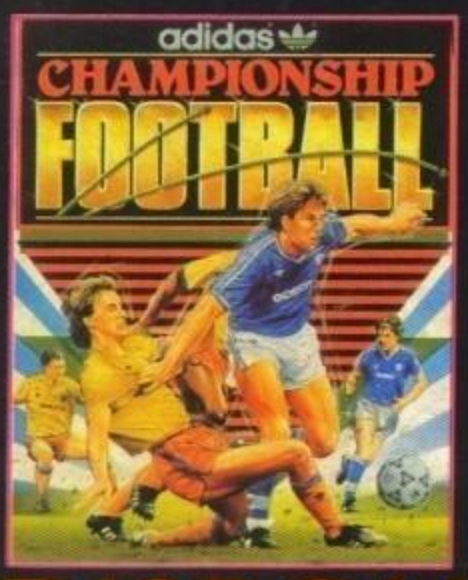


SHADOW WARRIORS, il più recente ed appassionante coin-op di arti marziali infuria ora sul tuo computer, presentando uno sfondo di scenari interattivi. Apprendi i segreti più nascosti delle tecniche dei Ninja, tramandati sin dalle guerre medioevali...e che vivono oggi nella jungla delle metropoli americane.

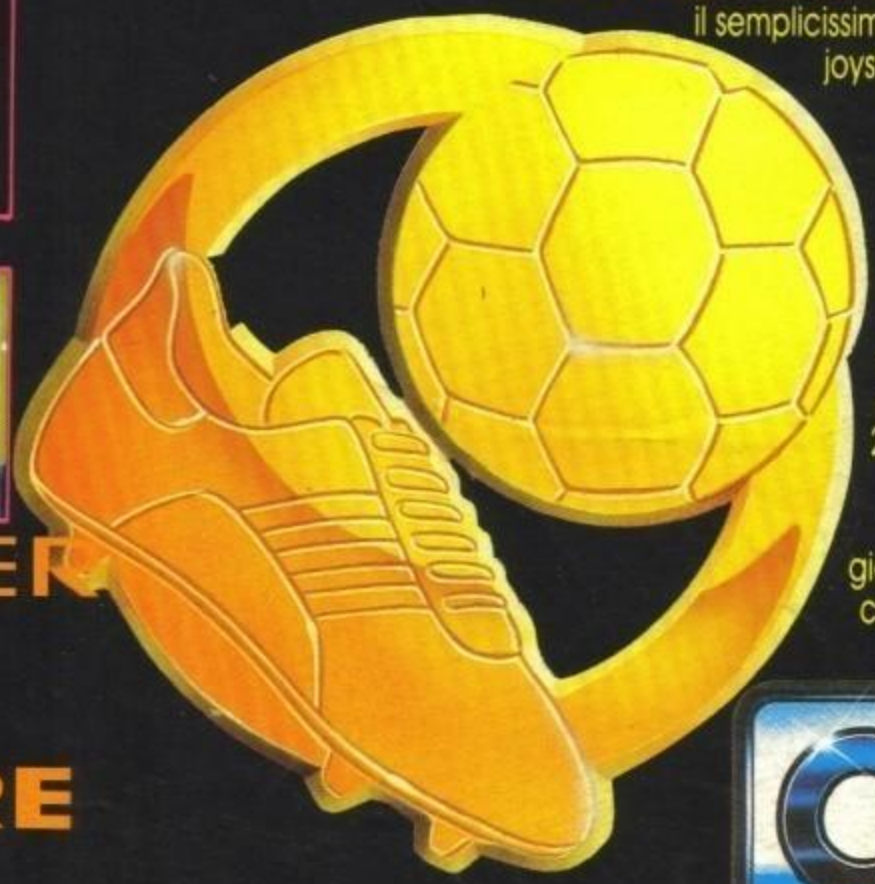
SHADOW WARRIOR...l'eroe degli anni '90.



MC



adidas CHAMPIONSHIP FOOTBALL: il semplicissimo controllo del joystick e l'estrema gocabilita' lo rendono il più semplice e meritevole gioco di calcio. Potrai scegliere i tuoi avversari tra le 24 squadre del Campionato del Mondo e giocare il miglior calcio della tua vita.



DISPONIBILI PER
SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
ATARI ST
AMIGA

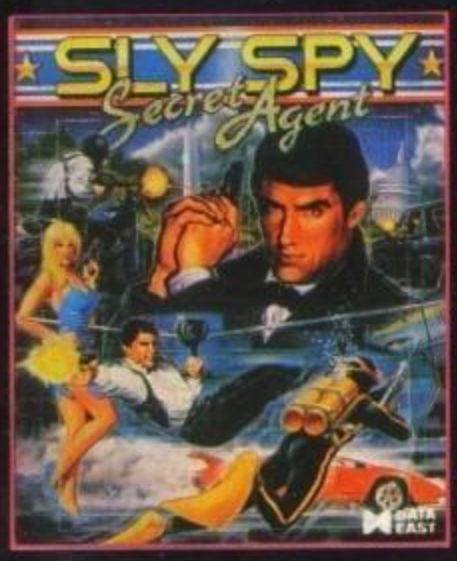
OCE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

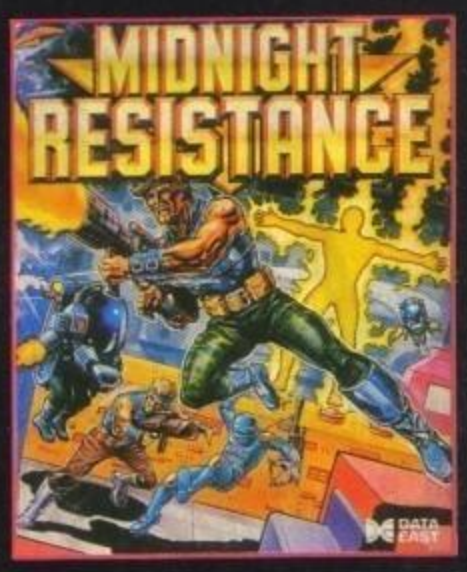
http://www.oldgamesitalia.net/

THE TIMES



SLY SPY - SECRET AGENT: famigerato coin-op della Data East che ti farą' vivere stravaganti sequenze di spionaggio attraverso **9 livelli di frenetica azione** e alla scoperta di innovative caratteristiche di gioco con svariati scenari - dalla potentissima macchina sportiva alle battaglie subacquee. Libera la tua nazione dal regime tirannico del "Concillo per la Dominazione sul Mondo".

MIDNIGHT RESISTANCE: ancora una volta un coin-op di successo della Data East. Unisciti ai combattenti della Resistenza nella loro crociata contro i terrificanti poteri del Re Crimson - lo scienziato maniaco - ed i suoi seguaci Crimson, creature trasformate in gigantesche e corazzate macchine da cornbattimento, aerei da guerra e serpenti meccanizzati.



LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLOTTING

APPASSIONANTE!

APPASSIONANTE!... Ecco la giusta definizione di questo gioco. Il concetto è molto semplice... distruggere i blocchi contenenti segni diversi! Ma ti sarà veramente permesso di passare al livello successivo quando avrai conquistato il controllo di tutte queste mattonelle?

Sembra tutto così facile, ma sarà un'impresa ardua sconfiggere il tuo avversario.

Blocchi speciali ti forniranno vite extra...GRANDIOSO!...Ma credimi. Ti dovrai armare di prontezza di riflessi e di infinita abilità. Studia ogni mossa, prendi la mira e colpisci.

Disponibile per:
AMIGA L. 29.000

ocean

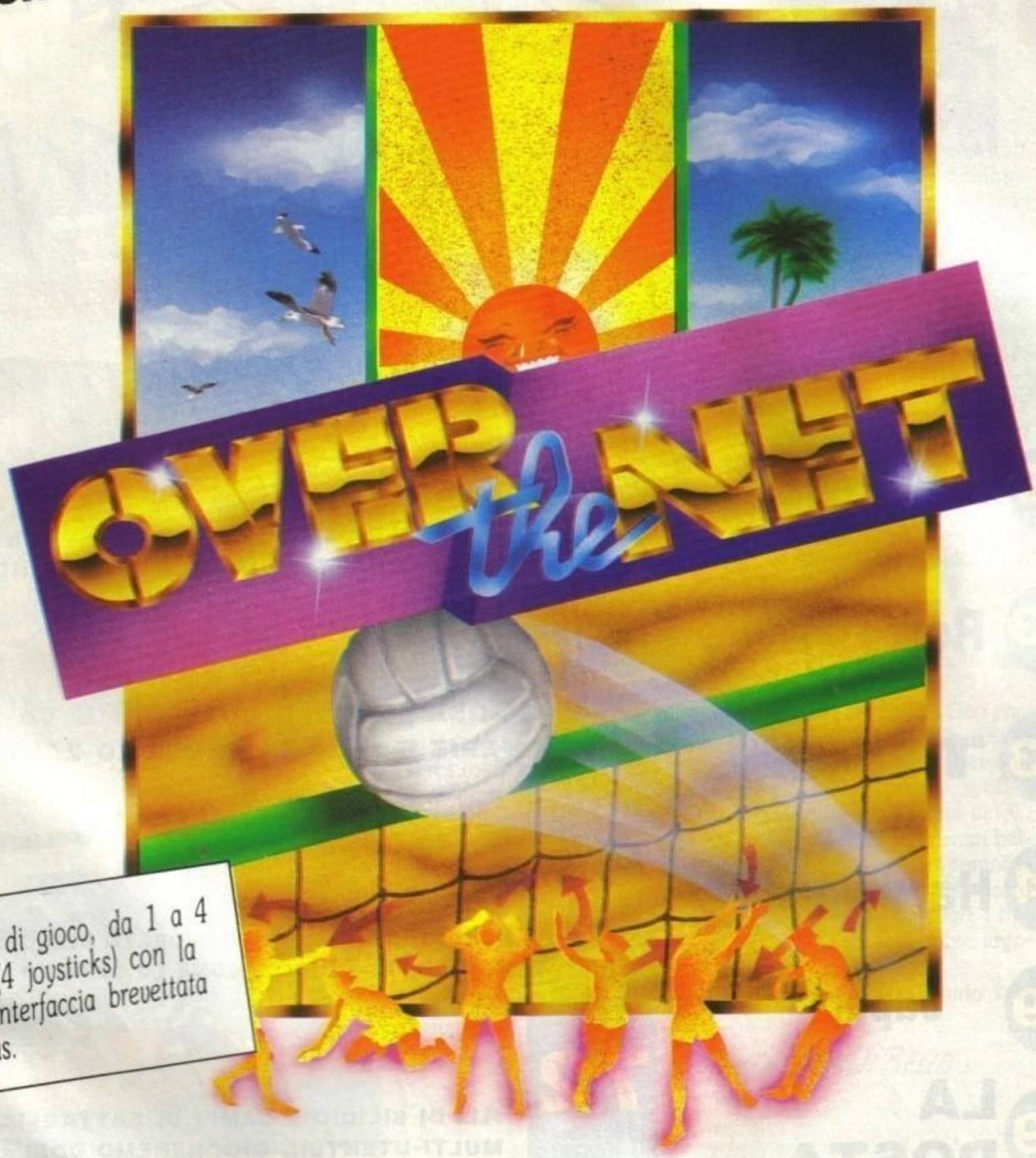
TAITO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAGAZZI!

Dopo le emozioni calcistiche... tuffatevi nel frenetico divertimento dei giochi estivi...



Possibilità di gioco, da 1 a 4 giocatori (4 joysticks) con la speciale interfaccia brevettata da Genias.

Sulle soleggiate spiagge, da Rimini a Miami Beach, l' incandescente azione del Beach Volley per il più entusiasmante simulatore sportivo arcade della stagione.

Distribuito in esclusiva per l' ITALIA da:

SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA
Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

Only for your Amiga

GENIAS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INQUESTO NUMERO

SPECIALI

08 Previews

23 Reviews

43 TIPS

54 Hardware

69 Japan!

89 LA POSTA

08 TGM PREVIEWS
POCHE... MA OTTIME !!!

23 LE RECENSIONI
FERIE PER UN NINJA, PROBLEMI CON GLI INSETTICIDI, TENNIS 3D E ALTRO ANCORA...

43 MEGA TIPS SPECIALE
COSA SUCCEDE QUANDO PC VA IN FERIE E MBF CI METTE LO ZAMPINO?

66 AMOS TI AMO !
IL NOSTRO BJ SI E' INNAMORATO DELLO STOS IN FORMATO AMIGA... COME LO CAPIAMO !

72 GUERRA TOTALE
ALI DI SILICIO E CAMPI DI BATTAGLIA MULTI-UTENTE... GIOCHEREMO COSI'?

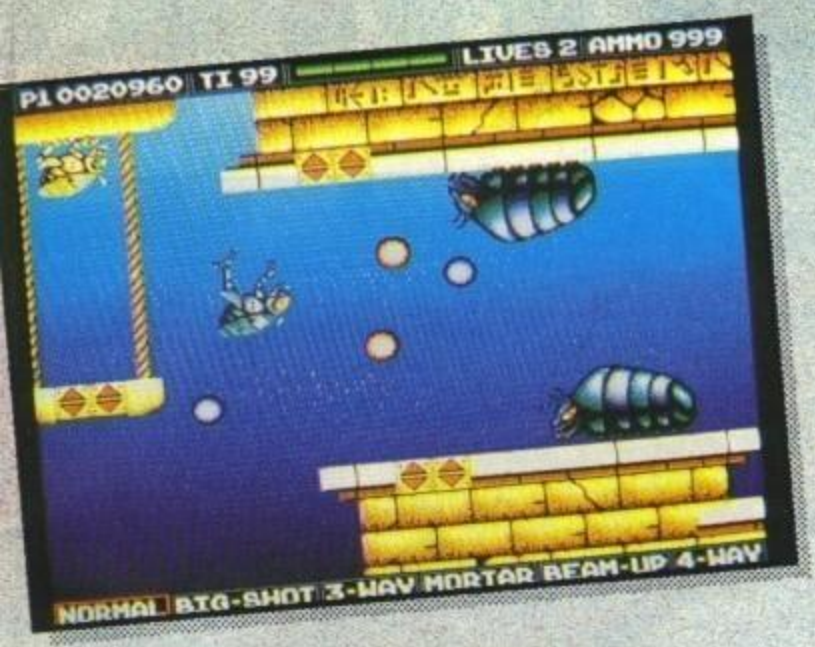
84 NEO-GEO: REVIEW!
VOLETE UN COIN-OP A CASA VOSTRA? SE AVETE ABBASTANZA SOLDI, ECCOLO!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDI GAMES machine IALE



INTERESSANTE...

Interessante? Volete qualcosa di veramente interessante? Beh, ce l'avete in mano: questo numero settembrino di TGM è una vera bomba, e se saprete unire i fili che collegano le varie pagine e le diverse rubriche potreste rimanere fulminati da qualche tremenda rivelazione!

Ma la rivelazione più folgorante l'abbiamo già avuta noi quando ci siamo accorti che sono passati già due anni dalla pubblicazione del primo numero, e per l'occasione sono andato a ripescare dalla mia biblioteca il fatidico e mitico numero di Settembre 1988: ANNO I NUMERO I... che emozione!

Ed è stato con un raccoglimento quasi sacro che ho scorso le pagine, una per una, di quel lontano numero, meravigliandomi di come sia cambiata l'impostazione, ma soprattutto di come siano cambiate la visione e le aspettative di voi e noi utenti di computer e 'goliardici elettronici' tutti...

Si annunciava una fantomatica console — il Flare One — e giochi vettoriali del calibro di Driller, Powerdrome e Starglider II, si lanciava il macigno nello stagno della polemica sull'argomento 'Violenza nei videogames', si proponeva il revival di console (Atari VCS e Sega) e di computer bistrattati (MSX II e Archimedes), mentre le recensioni di giochi per PC erano soltanto due, timide e pallide...

Provate a leggere questo numero tutto d'un fiato: il Neo Geo porta a casa vostra le schede dei giochi da sala, e il Super Charger fa il resto; il PC MS DOS ha sempre più recensioni e anticipazioni, e spesso ospita la prima versione di giochi di successo; tutti (o quasi) possono scrivere giochi su Amiga fregandosene del C, dell'Assembler e del PASCAL, grazie all'AMOS; gli scenari bellici dei videogiochi potranno essere condivisi contemporaneamente da chi sta utilizzando un simulatore di volo o di carro armato; l'addetto alla posta impazzisce e si mette a redarre i tips e persino uno splendido e saggio articolo sullo scottante argomento dell'originalità...

Come cambia il Mondo, ragazzi! Sto proprio diventando vecchio...

BONAVENTURA DI BELLO

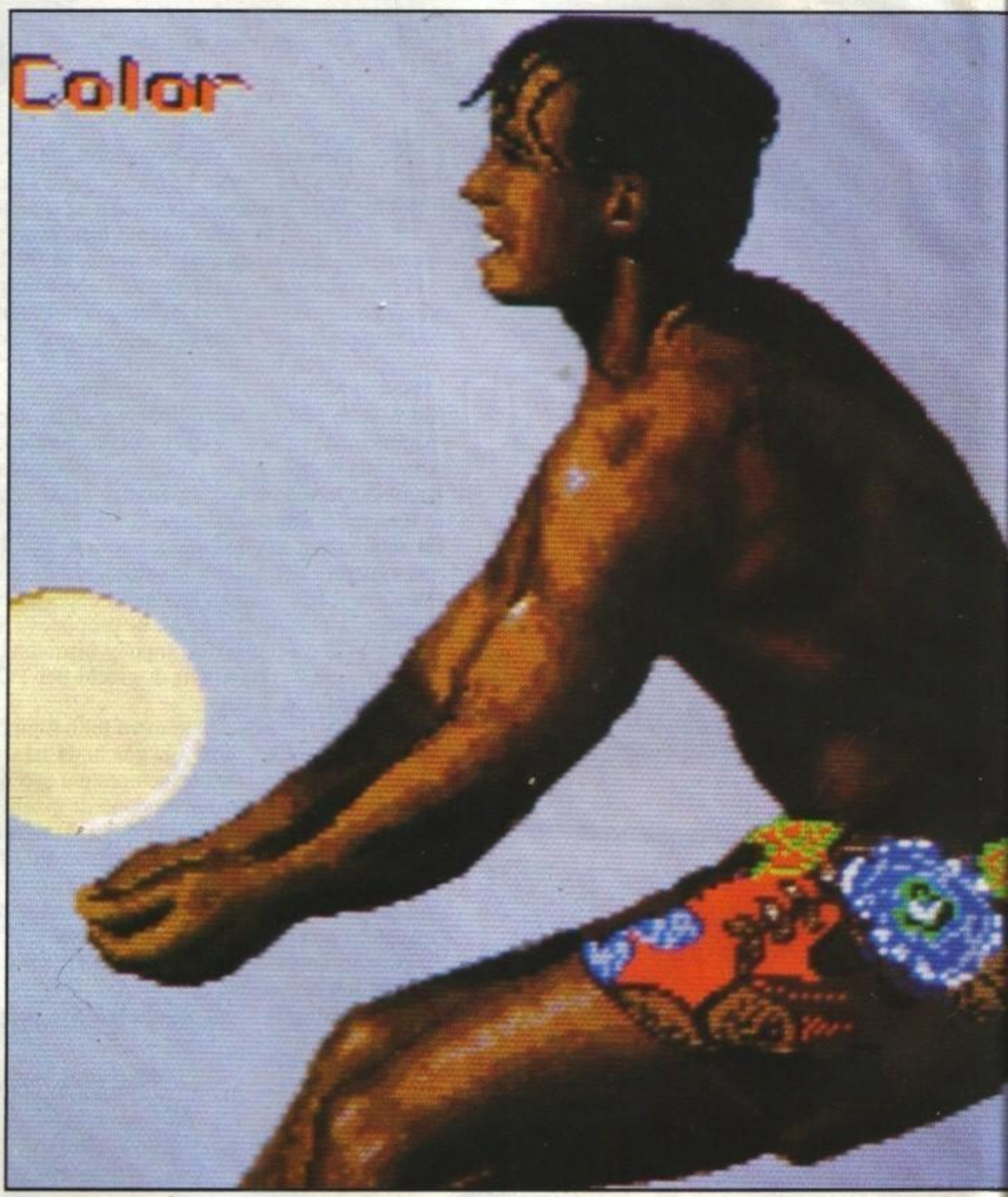
Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Dir. Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Giorgio Baratto **Impaginazione**: Max Di Bello, Peter Smith **Redattori:** Marco Auletta, Stefano Giorgi, Paolo Cardillo, Carlo Santagostino, Luisa Meneghini, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, MBF - **Grafica:** Donatella Elia **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **DTP Service:** BrEnt - CENTOLA (SA) Tel.(0974) 933096 FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color di Lavezzi, Milano - **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A., Cernusco sul Naviglio (MI) - **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano, tel.(02) 6882708/66800246 - **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN IT

Da un po' di tempo a questa parte, come certamente avrete potuto notare, la bella Italia ha deciso di uscire dall'anonimato videogiochistico. Ecco così che come d'incanto fioriscono nuove Software Houses e spuntano dal semi-oblio nuovi e volonterosi programmatori. Tra questi pionieri dell'Italia videoludica troviamo i fratelli Dardari, già programmatori per la Simulmondo e ora passati alla Genias, autori tra l'altro di World Cup Italia 90. Siamo appunto andati a trovare questi piccoli divi e gli abbiamo chiesto che cosa bolle nella loro pentola. Ecco cosa hanno risposto...



Come e quando avete cominciato a scrivere giochi?

"Abbiamo iniziato circa 4 anni fa, stanchi di subire passivamente i giochi stranieri, ed essendo appassionati di programmazione e di grafica abbiamo realizzato il nostro primo simulatore sportivo 'Italy 90" per l'Italvideo."

Prima una simulazione calcistica, ed ora una di pallavolo: avete intenzione di programmare altri giochi sportivi in seguito?

"Sicuramente sì, visto che il genere sportivo è quello da noi preferito anche se non escludiamo altri."

Avete qualche progetto in particolare?

"Abbiamo 2 o 3 progetti in mente, ma niente di decisivo per ora, anche perché occorre tenere d'occhio quali sono le richieste di mercato."

Il mercato è invaso da simulazioni sportive di ogni genere: non avete paura che il vostro prodotto passi inosservato?

"Questa è una paura che c'è sempre quando si lancia un nuovo prodotto vista la vastità del software disponibile. L'importante è proporre un prodotto valido, che piaccia al pubblico, fattore questo essenziale per determinare il successo del gioco."

Che cosa vi ha spinti a programmare un gioco come "Over the Net"?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALY, AGAIN!

"Diversi fattori; innanzi tutto era da molto tempo che pensavamo alla realizzazione di un Volley da spiaggia. progetto che però, per tutta una serie di circostanze, rimase a livello di un demo appena giocabile. Ma terminato World Cup 90, e dopo un breve Design Brief con il software manager della Genias, decidemmo di realizzare il gioco. D'altronde abitando vicino a Rimini era inevitabile che realizzassimo la simulazione di un gioco qui molto diffuso."

Quali saranno le caratteristiche principali del programma?

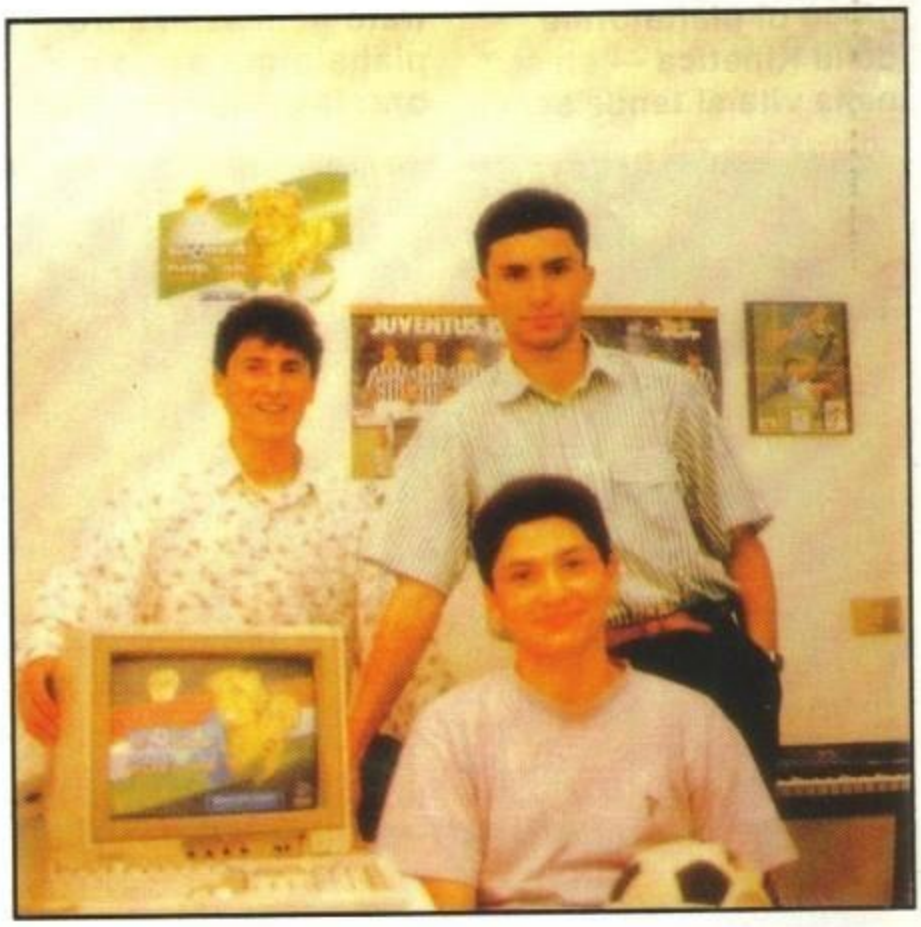
"Il gioco si volge nelle più rinomate spiagge del mondo (Rimini, Fiji, Ibiza...) contro avversari del luogo sempre più forti mano a mano che si procede. C'è la possibilità di utilizzare la speciale interfaccia della Genias per il gioco contemporaneo di 4 giocatori. Ci saranno poi tante altre "cose"... ma non voglio togliere il gusto della sorpresa a chi acquisterà il gioco... "

Quali sono i maggiori problemi riscontrati durante lo sviluppo del programma?

"Il maggior problema è la velocità. Più sono colorate e grandi le animazioni e più diventa lento il gioco. Quindi bisogna giungere al miglior compromesso fra qualità grafica, velocità d'animazione e giocabilità. Lo stesso realismo, inteso come simulazione fisica, di ciò che avviene sullo schermo porta a un rallentamento del gioco. Per chiarire meglio il concetto prendiamo in considerazione World Cup 90 e Kick Off. Nel gioco della Anco, effettivamente molto veloce e fluido, sono stati volutamente "eliminati" alcuni limiti fisici come ad esempio lo scroll> Infatti, in Kick Off, può succedere che nello stesso punto dello schermo vi siano 4 o 5 giocatori sovrapposti e la tecnica impiegata per muoverli non è priva di difetti di visualizzazione determinando lampeggi di colore differenti. In questa maniera è molto facile rendere veloce un gioco. In World Cup 90 è stata preferita la "consueta",anche se più difficile, realizzazione, vista laterale (tenendo inconsiderazione il fatto che è così che siamo abituati a vedere le partite) e visto il successo ottenuto (mi hanno riferito che World Cup 90 ha venduto in Italia più delle varie versioni di Kick Off messe insieme) anche per "Over the Net" è stata scelta questa prospettiva."

Come mai avete scelto proprio Genias per pubblicare i vostri ultimi due giochi?

"Per diversi motivi; innanzitutto conosciamo da molti anni Riccardo Arioti, che fin dall'inizio (Italy 90) si è sempre dimostrato una persona seria e corretta (giuriamo ai lettori che non è qui a fianco con una pistola puntata) e dopo varie vicissitudini, dopo aver saputo che creava una sua software house, l'abbiamo subito appoggiato. A parte questo, Genias ha subito dimostrato di avere un'ottima distribuzione ed è stata l'unica, finora, a rendersi conto che i programmatori free-lance, oltre a fare i giochi, debbono continuare a studiare senza le pressioni continue di un programma che deve essere finito assolutamente entro una certa data prestabilita. In pratica con Genias abbiamo trovato una software-house in grado di dare delle soddisfazioni, anche economiche (visto che è l'unica che distribuisce all'estero), e che lascia la massima libertà al programmatore (senza pretese assurde...) e non costringe a tempi di consegna rigidi.



Nella foto: in alto a sinistra Francesco (18 anni, ITI Informatica), in alto a destra Davide (22 anni, laureando Informatica), e in basso a destra Marco (16 anni, prossimo anno ITI Informatica).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ENERGIA

I vecchi programmatori non muoiono mai, al massimo lavorano su sistemi più avanzati. O questo almeno sembra il caso di un programmatore della fu Imagine, David Lawson, e della sua squadra di progettisti di recente formazione: la Kinetica.

L'Inter è una grande squadra, Berlusconi ha un'impresa o due, Leonardo da Vinci era bravino a disegnare, Gold of the Aztecs è un gioco di piattaforme della Kinetica — eh sì, nella vita si tende sempre a sminuire...

Prendiamo la Kinetica. Cosa c'è di tanto speciale in un platform-game? Visto uno, visti tutti. Niente di nuovo. Bene. Ma non ho detto che il gioco contiene 26Mb di grafica — eppure il gioco non contiene codice? Sì, il gioco è in effetti vuoto. Ho trascurato di dire che l'animazione è superba, gli sprite sono... beh, non penso che "enormi" renda l'idea. Credo che un "!?!?!" sarebbe perfetto. Comunque questo "piattaformico" ha una caratteristica inedita che non ho mai riscontrato in nessun altro piattaformico fino ad ora: la profondità. Raccomanderei ai piattaformisti di rileggere il vocabolo, non vi ci si saranno imbattuti molto spesso.

Ehi calma, calma — vedo che avete un sacco di domande da fare quindi blocchiamo, nella maniera più carina possibile, David Lawson della Kinetica e cerchiamo di persuaderlo a parlare.

Okay, cominciamo col mistero del codice-che-non-c'è. Come può un gioco funzionare senza codice, in nome del cielo?! "Gold of the Aztecs è costruito all'interno di una sorta di ambiente grafico. Avete mai visto un Mac? Avete notato il modo in cui si punta e si clicca col mouse? Beh è così che funziona il gioco, si punta e si clicca. Non c'è bisogno di un programmatore per farlo funzionare. Inoltre, una volta che il gioco è scritto, funziona su qualsiasi macchina — non ci sono conversioni, quindi, si ridisegna solo parte della grafica — il che viene fatto collegando un'altra macchina (Amiga, ST, etc) al sistema 'proprietario' basato sul Mac e usandolo come dispositivo di output cromatico. Questo sistema trasforma gli altri computer in vere periferiche. Così saprete come sarà la grafica su quella particolare macchina."

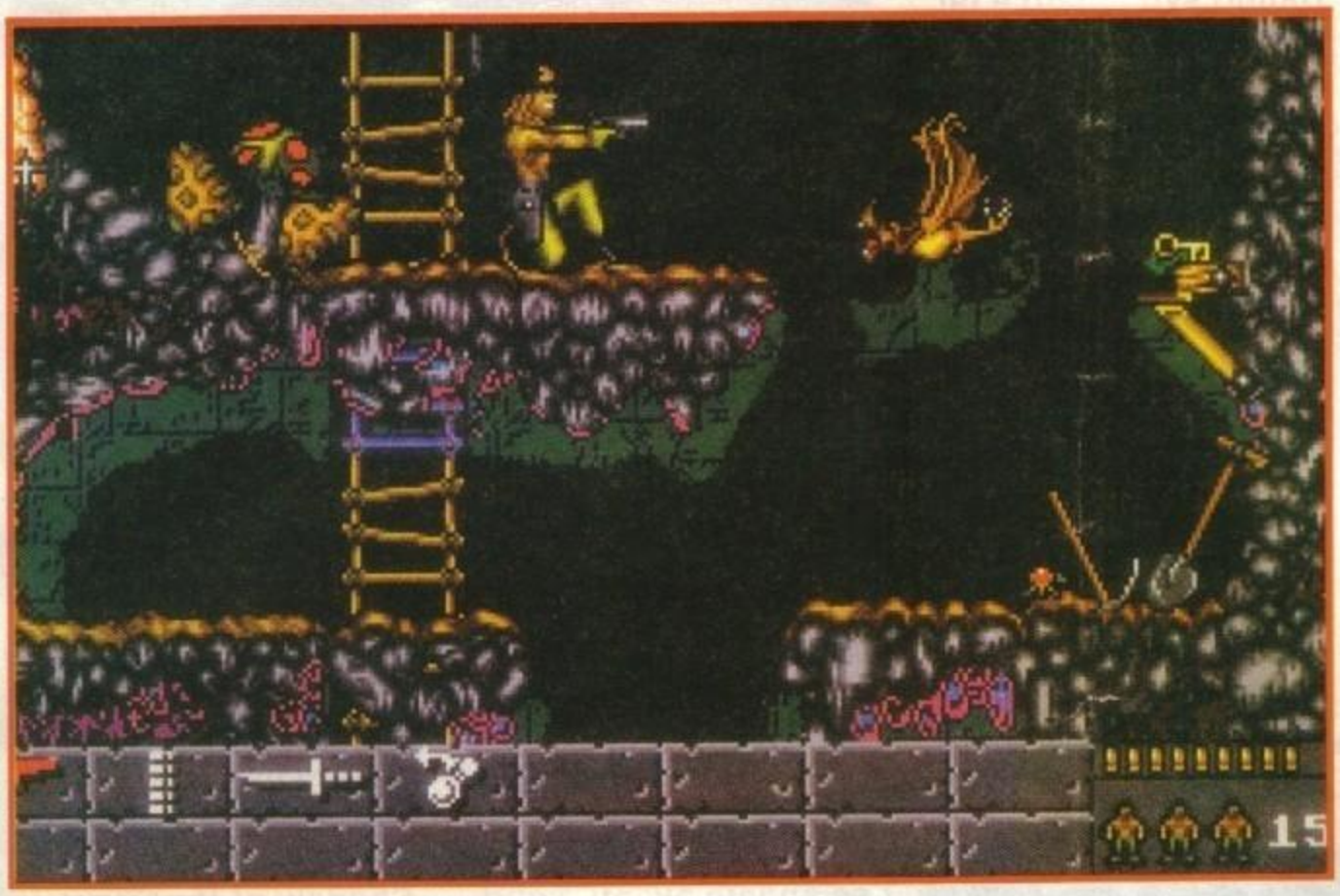
Interessante ma evasivo. Ritornando alla domanda iniziale — in effetti c'è una piccola porzione di codice che fa funzionare il gioco, il cuore del sistema. Comunque, è proprio minuscolo e non risponde alla domanda. Infatti, il nostro Dave non ha voluto rispondere direttamente alla domanda sul "gioco vuoto" — ma possiamo biasimarlo per questo?

"Il problema dei giochi è che sono i programmatori a scriverli. Ma i programmatori non so-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CINETICA



no sempre creativi. Gli artisti lo sono, normalmente. Possono sedersi e ideare il gioco, ed è già come programmarlo — senza aver bisogno di conoscenze di programmazione."
E' come se avessimo raggiunto l'utopia.Inoltre, potete modificare il gioco e aspettarvi istantanei cambiamenti. Così ogni artista può trastullarsi con le variazioni fino al nucleo principale del gioco. Ci sono 26000 singoli blocchi di grafica in Gold of the Aztecs che compongono il gioco. Questo suggerisce come venga ge-

DAVE LAWSON: ANNO UNO

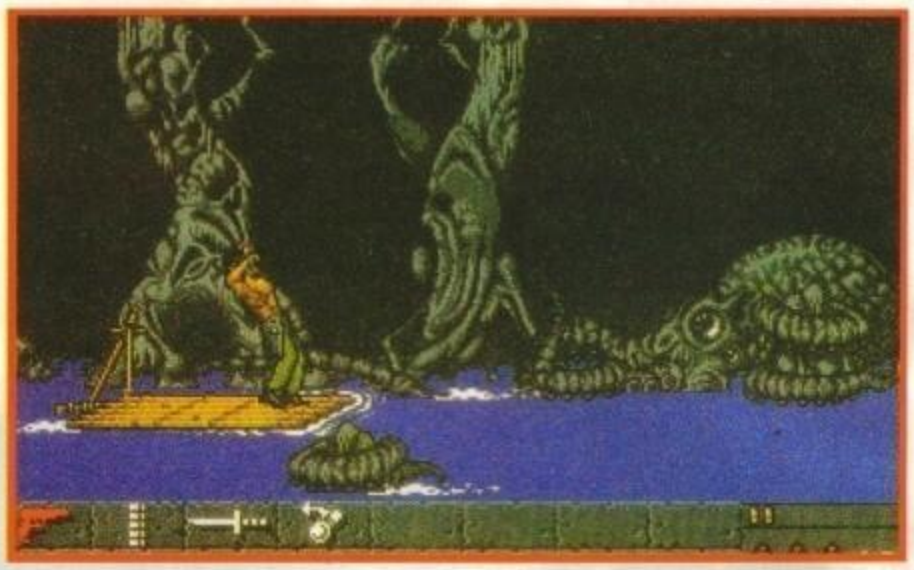
Dopo aver acceso il proprio interesse per i computer con un Cambridge MK.14 (il primissimo computer dello Zio Clive) David entrò nei sacri palazzi della Bug-Byte dove creò i primi prodotti commerciali per il VIC-20 (Vic Men, scritto su una macchina Atari a 8 bit e convertito per il VIC-20 in un giorno), per il BBC (Spacewarp) e per lo Spectrum (Spectral Invaders). Spectral Invaders era ' già disponibile prima che chiunque avesse acquistato uno Spectrum! Il gioco, che ci crediate o no, fu scritto dopo una semplice consultazione della prima copia del manuale Spectrum.
L'interesse di Dave per il fenomeno del computer nella sua globalità gli fece affrontare altri aspetti della produzione ludica — fu uno dei fondatori della rete di televendite nel Regno Unito, per esempio.
Comunque, fu quando cofondò la mitica software house Imagine, che David Lawson salì alla ribalta. Quelli erano i giorni dei maghetti del computer. Cioè dei tipi che guadagnavano un milione (di sterline, NdT) a soli 16 anni, possedevano una Ferrari, e facevano la bella vita. Comunque, sembravano esserci più leggende che verità attorno alla casa di Liverpool. Spiega David: "C'erano un sacco di notizie infondate sull'Imagine. Un po' come la maggior parte delle notizie dei giornali della Domenica. La maggior parte era stata inventata solo per tirare su una bella storia."
Dalle ceneri dell'Imagine nacque la Psygnosis, e di nuovo David fu il primo a realizzare un gioco per 16-bit, sull'ST. Il gioco era Baratticus, un prodotto che era probabilmente tutto quel che rimaneva del megagioco Imagine Bandersnatch. Lasciando perdere la sua origine, il gioco era visivamente impressionante, anche se non troppo additivo.
*Comunque ora la Psygnosis si preoccupa più di commissionare prodotti, migliorandoli e pubblicizzandoli per il lancio sul mercato. Questa è stata una delle ragioni della partenza di Lawson, essendo lo sviluppo del prodotto (se non la creazione dei giochi stessi) il suo forte. Così formò la Kinetica e con essa il rivoluzionario sistema di ***convenienza***. Come dice lui stesso: "La Kinetica funziona a tecnologia".*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

stita l'animazione. La grafica è stata creata pezzo per pezzo usando il DeluxePaint 3, e poi hanno formato una sorta di catena di montaggio — ogni persona, a turno, migliorava, aggiungeva, potenziava finché il gioco non era completo. Prendiamo l'eroe, per esempio: può fare oltre 300 cose separate (1500 i frame d'animazione). L'eroe è stato disegnato inizialmente in un certo numero di pose d'azione. Partendo da qui, si è creato un construction set. Così quando l'eroe procede nello schermo vediamo un burattino con stivali, cosce, ginocchia, polpacci, il tronco in tre parti, cintura, pistola, fondina, spada dietro la schiena, bracci e avambracci,

mani e una testa. Questo sistema "ad elementi mobili" fa risparmiare enormi quantità di memoria.
La trama è piuttosto semplice, siete un eroe stile Indiana Jones che è alla ricerca dell' — tutti in coro! — Oro degli Aztechi. Il gioco era stato inizialmente concepito come test per il software di 'proprietario'. Il team decise di vedere fino a che punto potevano sviluppare il sistema. "Poi ci siamo seduti e abbiamo pensato che ne poteva venir fuori un bel gioco. Abbiamo ideato tutti gli schermi, le interazioni etc., solo per provare il software. Per creare un gioco che sarebbe impossibile fare a mano." Hanno sviluppato a tal punto il sistema che continuava a crescere diventando sempre più complesso — un vero Frankenstein! Lo stimolo che ha indotto all'ideazione del platform game è venuto da una scommessa: creare una forma umana che si muovesse per lo schermo in maniera intelligente. Il sistema a elementi mobili è stato sviluppato per raggiungere tale scopo.
Ogni sezione del gioco è totalmente differente dall'altra. In una sezione vi trovate nella giungla, ed è una fase molto arcade; la sezione successiva è una seduta piattaformistica, balzando di liana in liana; e in quella ancora dopo vi cimentate in una serie di rompicapo. Questo rende Gold of the Aztecs un gioco per tutti i gusti. Mentre si gioca, Gold of the Aztecs cresce, diventando più difficile da giocare.
"La fase finale del gioco ha luogo in una tomba (o almeno è così per



ora, la trama è in costante evoluzione).
Ogni locazione è piena di aggeggi meccanici. Concepiti come ci si aspetterebbe che fosse concepito un aggeggio meccanico di 400 anni fa. Ci sono un sacco di ingranaggi di pietra e tutto è azionato da cascate di sabbia, ruote idrauliche e altre cose. Esempio: camminerete in una stanza, vedrete un meccanismo davanti a voi e scoprirete che se andate avanti, sparirà, le ruote dentate cominceranno a girare e voi sarete intrappolati e uccisi. Quindi dovrete indovinare come si blocca il meccanismo!"
Altre fantasmagorie? Ce ne sono un sacco, ma c'è una sequenza che potrebbe o non potrebbe trovarsi nella versione finale. Mostra una ragazza distesa su una lastra con una statua lì vicino che prende vita e le stacca la testa con un morso! Tutte le decorazioni della statua poi prendono vita e iniziano a mangiarsi tra di loro, mentre la statua si fa un bel giretto. Secondo David "è grande. E' davvero grande. Più grande di un elefante." Oh, non ho parlato dell'elefante? Questo, e tutti gli altri personaggi, sono stati creati usando una similare tecnica ad elementi mobili. Il sonoro è del prolifico David Whittaker, con nove "pezzi" distinti.
Chiunque abbia una Amiga, un ST o un PC potrà giocare a Gold of the Aztecs. Forse, ci saranno una o due versioni per console, anche se non ne è stata specificata la compatibilità al momento in cui scriviamo.
Devo ammettere che i platform non sono mai stati la mia passione. Shadow of the Beast era molto appropriato quando dovevo far sfoggio del mio Amiga, ma giocarlo sul serio? No, grazie. Gold of the Aztecs invece ha per la prima volta stimolato il mio appetito.
Sono sicuro che il suo fascino gli assicurerà un enorme successo. Senza guardare alla tecnologia avanzata che c'è dietro. Lawson è tornato in città — fate tutti attenzione.

kinetica

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nel suo meraviglioso PAESE DELLE MERAVIGLIE

con...

WONDERLAND

DREAM THE DREAM

DISTRIBUITO
IN ESCLUSIVA
DA

LEADER
DISTRIBUZIONE

Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)
Tel. 0332/212255

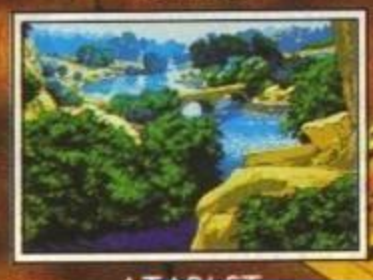
Disponibile
a
SETTEMBRE
per
IBM PC
AMIGA
ATARI ST

IBM PC

IBM PC

IBM PC

AMIGA



Virgin
MASTERTRONIC

Magnetic Scrolls

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

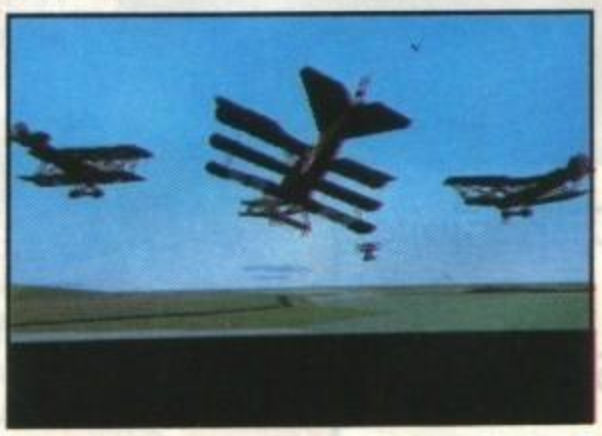
http://www.oldgamesitalia.net/

• COMING FROM DYN

Molti di voi si ricorderanno di A-10 Tank Killer recensito nel numero di Marzo, molti di voi che dispongono di un PC ci giocano ancora regolarmente, molti di voi che non possiedono un PC, ma un Amiga o un ST lo state ancora aspettando; nel frattempo la Dynamix ha già ultimato il suo nuovo simulatore chiamato RED BARON che sembra promettere perfino meglio dell'illustre predecessore, Paul Rigby è subito andato a reperire nuove informazioni in argomento e anche in riguardo a tutte le altre novità ormai quasi pronte per essere distribuite.

Lasciamo la parola a Paul: "Era già da un bel po' di tempo che sognavo di poter mettere le mani o almeno di posare lo sguardo su RED BARON, A-10 mi aveva così profondamente colpito per quel suo sistema di grafica poligonale solida che morivo dalla voglia di vederne una nuova applicazione. In questo nuovo simulatore la Dynamix si è anche preoccupata di ricreare fedelmente tutti gli aspetti che potevano caratterizzare il volo del più famoso pilota di tutti i tempi, ci saranno 15 diversi modelli di biplani e triplani e ognuno sarà contraddistinto dalle sue caratteristiche specifiche che influiranno ovviamente sul modo con il quale effettuare le varie manovre; ma non solo, infatti si è anche cercato di rispettare quelle che sono le limitazioni aerodinamiche e strutturali di ogni velivolo così che dovrete sempre tenere ben presenti i limiti del vostro mezzo prima di qualunque evoluzione se non volete finire i stallo o perdere un'ala! Stessa accuratezza per quanto riguarda le prestazioni dei vari motori influenzati da ogni piccola componente possibile, giusto per farvi un esempio con il Camel se girate a destra prendete anche un po' di quota mentre la perdete nelle virate a sinistra per via del senso di rotazione dell'elica! Le cabine di comando (come per A-10) onde non correre il rischio di essere irreali sono state direttamente digitalizzate dai rari aerei ancora esistenti o da foto storiche! (Lo so che dopo ogni frase metto un punto esclamativo, non lo merita secondo voi!?!). Ci saranno poi i segnali manuali dei vostri compagni quando volate i formazione che si annunciano essere delle digitalizzazioni animate (per chiudere mi sembra il caso di un doppio punto esclamativo)!!

■ **Le incredibili schermate di Rise of The Dragon sono state disegnate con le matite colorate e gli acquarelli tutte a mano una per una e quindi "scannate" a regola d'arte. L'effetto è sconvolgente!**



■ **Solo due piccole immagini di Red Baron, ma penso che possano già bastare per farvi sognare, o no?**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOON AMIX.

Passiamo ora al secondo titolo che sarà RISE OF THE DRAGON. Un primo aggettivo per descriverlo è sicuramente "smisurato". La versione definitiva dovrebbe occupare all'incirca otto dischetti ad alta densità, mentre per quelli normali si sarebbe parlato di oltre 20 dischi di supporto! (Come potrei non piazzarci un bel punto esclamativo?!?) L'ambientazione è futuristica e descrive una vita sulla terra che nel 2053 non sarà proprio il massimo della vita, l'atmosfera ricorda un po' quella di Blade Runner con problemi di sovrappopolamento, di scarsità di cibo, di corruzione a tutti livelli, di droga, ed è proprio quest'ultima piaga a dilagare in maniera preoccupante con una diffusione di proporzioni senza precedenti di una nuova sostanza stupefacente, la Methylthiazonine che si inietta direttamente a pressione poggiandolo su una parte qualsiasi del corpo, più frequentemente dietro l'orecchio. Il problema è che la droga viene sempre più spesso tagliata con una sostanza poco conosciuta che si rivela essere un virus letale che una volta entrato nella circolazione sanguigna con la droga provoca dolori, mutazioni, insanità mentale e per finire la morte. Come sempre dietro al giro non può che esserci il solito affarista senza scrupoli disposto a tutto per soddisfare la sua infausta bramosia di fama e di potere, costui è quello della profezia (qui dovrei chiedere n chiarimento a Paul perché non molto chiaro cosa significhi...) e il suo nome è Deng Hwang. Rise of The Dragon è stato realizzato per quanto riguarda le stupefacenti schermate nell'ambiente Hypercard che fruisce del rivoluzionario sistema GDS (Game Development System), tutto sarà gestito via mouse con una serie di menu gerarchici che si prevedono piuttosto complicati ed estesi, il giocatore sarà lasciato libero di vagabondare liberamente per questo vastissimo mondo analizzando di volta in volta gli oggetti e le situazioni in cui vi imbatterete.

E veniamo quindi al terzo ed ultimo titolo in avanzata fase di ultimazione si tratta di HEART OF CHINA che è realizzato con il medesimo sistema GDS di Rise of The Dragon, solo che in questo secondo gioco oltre alle immagine realizzate interamente a mano ce ne saranno anche alcune digitalizzate (probabilmente quelle dei protagonisti principali). L'ambientazione questa volta ci porta nel ben mezzo degli anni '30 e voi siete il giovane pilota Jake Master e il vostro compito è quello di salvare la figlia di un potente che si è fatto un paio di nemici di troppo in Cina. Nella vostra ricerca dovrete girare tutto il mondo insieme agli altri due compagni che sono il piccolo ninja Chi e la ragazza Kate Lomax una volta liberata. Il gioco può cambiare il protagonista a seconda di come si evolvano le cose, se ad esempio Jake finisce in galera toccherà a Kate o Chi (non "chi altri", il ninja, ndMax) tirarlo fuori dall'impaccio.

Concludo con un'osservazione finale che mi è stata espressamente richiesta di aggiungere all'articolo, entrambi i due programmi non hanno niente a che vedere con il precedente stupendo David Wolf Secret Agent, ma rappresentano un ulteriore enorme passo in avanti...(dite pure quello che volete, ma io qui ci metto ben tre punti esclamativi)!!!

STELLAR SEVEN

Ricordate il mitico Battlezone? Fu uno dei primi giochi, se non proprio il primo in assoluto, ad utilizzare la grafica vettoriale. La "conversione" non solo sarà molto più colorata (bella forza, era monocromatico!) ma presenterà una grafica tridimensionale solida da sballo. Sbirciate la foto e poi...cosa mi dite?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE MICROANTICIPAZIONI

Sono diventati famosi realizzando ottimi simulatori di volo. Attualmente si sono dati da fare anche in altri generi sempre con soddisfacenti risultati. Ed eccovi ora alcuni prodotti che alla Microprose, per non parlare delle consorelle Microstyle, Rainbird e Firebird, hanno in serbo per voi.

F19 STEALTH FIGHTER

Una conversione da lungo tempo attesa dai possessori di ST e Amiga, che da quasi un anno gira sugli schermi del PC. Per dare un'idea dellla bontà della simulazione a quelli che già non la conoscono vi posso dire che per PC si è beccato un bel 97% e che la Microprose è andata addirittura a chiedere tutte le informazioni possibili sull'aereo alla USAF, nei limiti del segreto militare.
F19, infatti, vi piazza ai comandi di uno dei più grandi (e misteriosi) gioielli americani. L'obiettivo è di intrufolarsi nelle file nemiche in barba ai radar e distruggere i bersagli desiignati come primari e secondari, per poi tormare, sempre in gran segreto, alla base. Oltre alla classica visione in prima persona avrete anche altre viste esterne, compresa quella dei missili in volo o (addirittura!) del nemico.
L'arrivo in Italia è previsto per Luglio/Agosto (prezzo circa 60000 lire). Attendiamo con trepidazione.

SILENT SERVICE 2

Quando uscì sul PC quattro anni fa, Silent Service raggiunse la bellezza di 625000 copie vendute in tutto il mondo. E il successo, diamogliene atto, è doppio perché al tempo era supportata solo la grafica CGA con tutte le conseguenze che sappiamo.
Ma se Silent Service era in linea con gli standard di quattro anni fa, il suo seguito promette di essere in linea con quelli attuali e cioè scheda VGA/MCGA, oltre ché CGA, EGA, Tandy (per la grafica) e AdLib e Roland (per il sonoro). Oltre a questi importanti miglioramente potremo apprezzare un piano di gioco più esteso, più missioni e, soprattutto tante belle immagini. Vedremo, ad esempio delle figure di navi digitalizzate e riprese da 24 angoli, e foto d'archivio della seconda guerra mondiale sullo sfondo di menu di inizio.
Sulla carta sembra veramente completo, e per confermarvelo vi anticipiamo che uno dei nuovi scenari comporterà persino la possibilità di affondare la più grande portaerei della Grande Guerra: la giapponese Shinano.

Uscita prevista per questa estate (e forse vi sembrerà lunghissima per l'attesa). Prezzo sulle 80000 lire.

UMS 2 NEWS

Ci sono pochi giochi di strategia innovativi in giro, ma Universal Military Simulator della Rainbird è ancora uno dei migliori. Ora, due anni dopo la sua prima uscita la Rainbird sta per finire il seguito. Mentre gli scenari di UMS erano ristretti a singole battaglie (come Waterloo o Hastings), UMS II è un simulatore di campagna totale. Gli scenari già inclusi sono l'operazione Overlord: cioè l'invasione alleata dell'Europa nazista (uno scenario relativamente corto), le guerre Napoleoniche e la conquista dell'Asia da parte di Alessandro il Grande. degli scenari aggiuntivi (un po' come i data disk di del primo UMS) prevedono anche la Terza Guerra Mondiale.

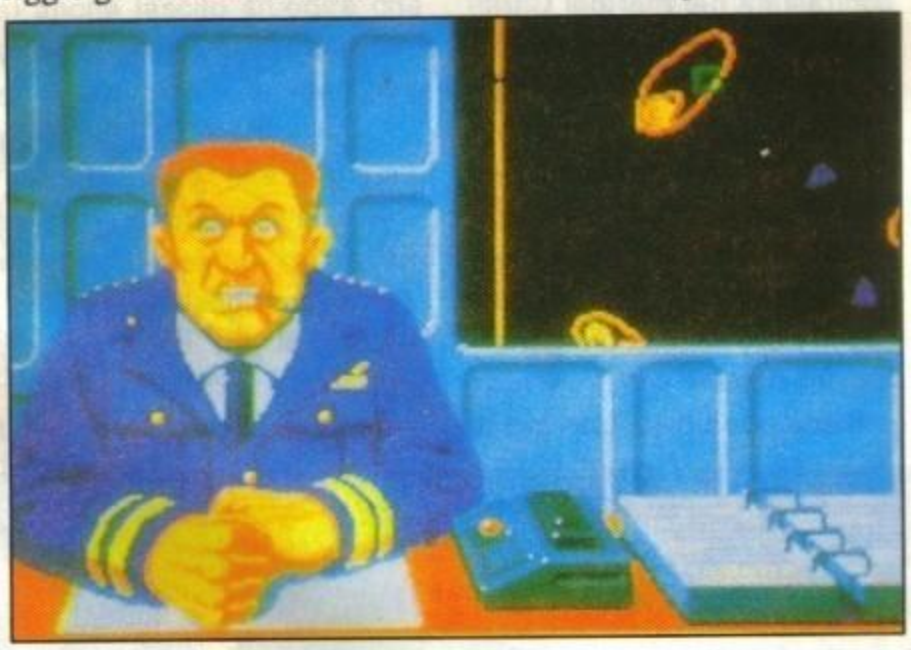
Una delle maggiori critiche che si potevano riscontrare in UMS era il tempo che si impiegava nel muovere l'intero esercito. Ogni unità andava mossa singolarmente, e a ogni turno si doveva specificare, nel caso di unità in grado di fare fuoco, su quale bersaglio dirigere il proprio tiro. La Rainbird ha dato ascolto alle critiche mosse dai giocatori e ha apportato gli adeguati cambiamenti. In UMS II sarà possibile muovere ogni numero di unità voluto con un solo set di comandi. E se considerate che si potrà controllare fino a 120 nazioni, con i loro rispettivi eserciti, tutto ciò diventa un ovvio vantaggio.
Anche il movimento di una singola unità è stato semplificato. Potrete predisporre molteplici turni di movimento piuttosto che aggiornarlo ogni volta.
Oltre alle tradizionali battaglie campali, UMS II comprende la possibilità di utilizzo delle forze aeree e navali, compresi i trasporti (così vi sarà possibile trasportare truppe attraverso il mare), e tiene conto degli effetti meteorologici, oltre a comprendere nuove mosse disponibili per i vostri eserciti. Potrete controllare qualsiasi tipo di esercito di qualsiasi epoca storica, un esempio oramai già sfruttato e quello di uomini della pietra contro i marziani.
Un'altra grande novità consiste nella possibilità di caricare dei giochi salvati da altre versioni di UMS II. In questo modo se siete possessori di un ST e un vostro amico ha un Amiga potrete scambiarvi le vostre creazioni o persino combattere l'uno contro l'altro con la password di protezione che protegge ogni scenario per evitare che il "nemico" alteri le vostre mosse.
L'Editor vi permetterà di modificare ogni singolo aspetto del gioco. Potrete creare i vostri eserciti, i livelli di esperienza, i rifornimenti necessari, il morale, cambiare le condizioni atmosferiche o addirittura creare un vostro pianeta personale. In poche parole l'unico freno sarà rappresentato dalla vostra fantasia.
UMS II promette di essere il miglior gioco strategico mai realizzato.
Aspettatevi, come sto facendo io, una recensione completa al più presto su TGM.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FUTURO PROSSIMO VENTURO

E' ormai un luogo comune del software che durante il periodo estivo e pre-autunnale escono pochi programmi, privi di qualità di spicco o, in generale, "bei giochi". Proprio per sovvertire questa vera e propria tradizione la U.S. GOLD in un recente incontro con la stampa ha presentato un nutrito numero di titoli pronti a soddisfare i più esigenti in quasi tutti i campi. Inedite avventure, giochi di logica, simulazioni, spara-e-fuggi e chi più ne ha più ne metta hanno popolato per un intero pomeriggio gli uffici della Leader di



Casciago, e finalmente posso dire "c'ero anch'io".

Ma cominciamo con ordine: la prima, grossa, sorpresa della giornata è stato l'annuncio dellla imminente uscita di "The Legend Of The Silver Blades" per IBM & compatibili della SSI. Per i (tanti) che non sanno cosa sia, dirò semplicemente che è il seguito di Curse Of The Azure Bonds e Pool Of Radiance, in cui dovrete liberare un villaggio sulla catena montuosa Dragonspine (nei Forgotten Realms) dai mostri più strani che infestano le miniere locali. Incontrerete così potentissime creature come Storm e Cloud Giant (senza contare gli altri), Idra a nove e dodici teste, Lich e via dicendo. Ma niente paura, sarete pronti ad affrontarli: potrete infatti raggiungere il quindicesimo livello in tutte le classi tranne il ladro (diciottesimo) se avete avuto l'accortezza di scegliere solo umani (mi immagino già qualche furbone che ha fatto tutti mezzelfi multiclasse — non possono oltrepassare il 5°/8° livello! Ma bravo Luca!). Avrete inoltre a disposizione incantesimi devastanti e oggetti dal potere magico non indifferente, quindi non è tutto perduto. Aspettatevi una recensione completa se non su questo stesso numero, sul prossimo.

Parliamo ora di qualcosa di differente, ovvero di Snowstrike, l'ultimo gioco della Epyx. In sostanza è un veloce spara-e-fuggi in 3D vettoriale a solidi pieni cum sprites e sfumature da simulatore di volo. A bordo di un F14 leggermente modificato dovrete sollazzarvi tra le nuvole alla ricerca dei soliti nemici da tirare giù. Confronto ai giochi mitici di questa casa come Impossible Mission o California Games questo non esiste neanche ma può avere la sua bella schiera di estimatori. Ad ogni modo non dimenticherò mai il sonoro, veramente da brivido (in senso negativo, anche perché l'altoparlantino del PC non è poi 'sto gran che, eh?).

Sempre in tema di diavolerie volanti troviamo il neonato Operation Harier, figlio dell'altrettanto neonato Rotox del quale dovreste trovare la recensione su questo stesso numero. Op. Harrier infatti utilizza le stesse routines "Rotoscape" con l'aggiunta però di poter cambiare anche quota (si può andare su e giù per i meno dotti). L'azione non si ridurrà a semplice spara-e-fuggi ma raggiungerà veri e propri traguardi degni di veri e propri simulatori e anche qui avrete alcuni problemi ad atterrare. Nel gioco è prevista anche una buona dose di umorismo inserito in ciò che dice il vostro capo quando sfasciate un aereo: uno si aspetta frasi del tipo "meno male che sei tutto intero" invece quello ti assale con un "ma lo sai quanto costa uno di quei bidoni volanti?". Decisamente poco incoraggiante.

Passiamo poi a Gold of the Incas, strano platform-game cum adventure che si rifà molto a Indiana Jones e famiglia. Dicevo stano perché si svolge in Sudamerica e potete incontrare anche Elefanti. Ad ogni modo, la struttura del gioco è abbastanza classica e vede il solito esploratore temerario alle prese con la fauna e la flora locale. La versione che abbiamo potuto vedere non era quella definitiva, la difficoltà infatti era mostruosa e verrà senz'altro "ridimensionata" (ci è stato promesso). Per quanto riguarda l'aspetto globale invece poteva vantare una grafica molto pulita con una buona animazione e alcuni tocchi di classe tipo il personaggio principale che viene bruciato e si trasforma in uno schereltro nelle sezioni più avanti.

La cosa più sugosa che è stata presentata però è Murder, un'intricato gioco giallo con elementi degni di Agatha Christie, pieno zeppo di omicidi e crimini di ogni genere che dovrete prontamente risolvere. Esiste anche una funzione di editor del proprio aspetto in base al quale il computer formulerà un nome adatto (ad esempio non chiamerà Cinzia Leggiadri un tizio vestito da Rambo). I crimini da risolvere sono tanti e vengono selezionati in base alla data, a ogni giorno corrisponde un diverso giallo.

Molto importante inoltre è notare che il gioco potrà essere guidato esclusivamente da mouse senza così perdersi in mille affanni cercando di ricordare come diavolo si dice "fazzoletto" in inglese. Positivo, no?

Ad ogni modo, questo è tutto dalla U.S. Gold, ma le anteprime non finiscono certo qui ...

Marco Auletta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONKEY

Sta accadendo qualcosa di strano a Chicago. Forse a causa della miriade di computer che ha invaso la città in occasione del Consumer Electronics Show (CES). Ma oltre a quello, c'è qualcosa che puzza anche riguardo al posto in sé. Marshal "Monkey" Rosenthal si sta occupando del caso...

Non so voi. Ma a me non capita molto spesso di uscire dall'ascensore di un hotel, ed essere salutato da un gruppo di tintinnanti scheletri. E normalmente mi è difficile trovare dei forzieri circondati da bande di pirati urlanti che cantano "Quindici uomini, quindici uomini sulla cassa del morto..." di fronte alla porta della mia stanza.

Visto tutto ciò, non mi restava altro che andare al "Bar Feccia", a bermi un buon di rhum, servito in quei boccali lerci che sono il vanto del locale, e sedermi in un angolo meditando sui fatti che mi avevano portato a questo strano party della LucasFilm.

Fu in occasione dello scorso CES di Las Vegas che avvicinai per la prima volta Ron Gilbert (autore di Maniac Mansion e Zak MacKraken) per chiedergli qualcosa sul suo prossimo gioco. Tutto ciò che riuscii a cavargli di bocca, fu che sarebbe stato divertente e pieno di spavaldo intrattenimento.

Ogni mio tentativo di approfondire la questione, andava a cozzare contro un muro lapidario silenzio, causato, forse, anche dalla quantità di champagne consumato quella notte.

Durante i mesi che seguirono, Ron fu continuamente braccato da questo giornalista affamato di notizie. nell'eventualità che dovesse, prima o poi cedere.

Un giorno, durante uno dei miei assalti alla sua, ormai proverbiale, omertà, sentii ciò che avevo atteso per mesi: "Okay", disse Ron, "incontriamoci al CES di Chicago, il venerdì precedente l'apertura della Fiera, e ti dirò tutto. Mi raccomando vieni da solo."

Telefonai ai ragazzi, non c'era più bisogno che lo sorvegliassero, avevo raggiunto il mio scopo.

Chicago: Venerdì Notte. Eccoci qui in una piccola stanza del parcheggio sotterraneo dell'Hilton Hotel. Io, Ron, un PC 386, un monitor a 12 pollici, e l'unica presa elettrica esistente in questo dannato posto.

Ron fa gli onori di casa, e finalmente mi presenta The Secret of the Monkey Island. Storicamente posto all'epoca in cui la filibusta dominava incontrastata nel mar dei Caraibi, lo svolgersi degli eventi vede il nostro eroe (ancora senza un nome) al suo arrivo al porto di Melee.

Nonostante puzzi ancora di latte, ha solo un idea in mente: diventare un pirata di successo ricco al di là di ogni immaginazione.

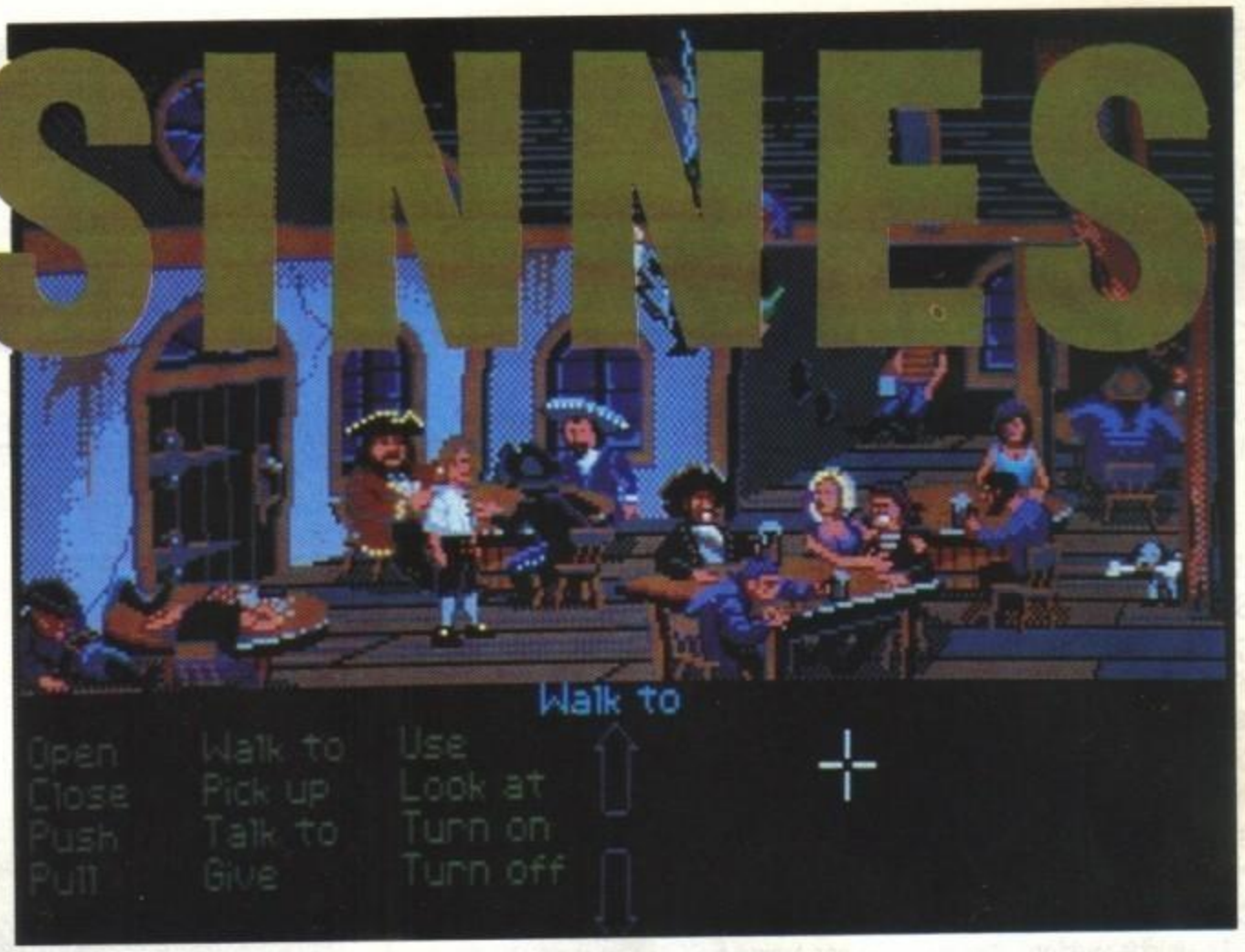
Il che potrà diventare possibile solo superando tre compiti particolari: sconfiggere il Mastro di Spada, trovare il tesoro sepolto, e diventare il capo dei ladri rubando nella residenza del Governatore. Nessuno dei compiti appena citati saranno uno scherzo, anche perché nessun pirata, almeno all'inizio ti porterà il benché minimo rispetto.

"Inoltre, va aggiunto che c'è qualcosa di strano di cui nessuno vuole parlare" ci confida Ron "sembra che nessuno di questi pirati abbia intenzione

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUSINES



di lasciare l'isola, hanno tutti paura di quello che si racconta su di una nave fantasma che naviga al largo della costa. e passare un po' di tempo cercando di capire di cosa si tratta vi potrà aiutare nel diventare dei veri pirati.

"Tenete presente che in un mondo come quello della pirateria, non sempre si è penalizzati usando il proprio umorismo, potrebbe capitarvi di dire cose cretine e scoprire qualcosa d'interessante per la prosecuzione del gioco", Ron si anche lascito sfuggire che uno dei pirati che incontrerete sarà molto familiare a chi a giocato a LOOM.

Adesso qualcosa di più sui tre compiti da risolvere. Non c'è nessuna sequenza arcade in Monkey Island, così dovrete sconfiggere il Mastro di spade con la vostra intelligenza, e non con una sciabola o un rampino.

Le opzioni appaino quando vi troverete di fronte a lei (sì, ho detto lei, ed è anche massiccia di bestia), e saranno le vostre scelte a influenzare l'esito finale della tenzone. L'utilizzo della vostra materia grigia vi terrà impegnati durante tutto lo svolgersi del gioco, e questo significa che Bonaventura non lo giocherà mai!, visto che è possibile parlare pressoché con tutti i personaggi che incontrerete, e le conversazioni saranno molto importanti per capire cosa sta accadendo.

Ma cosa ci dici del tesoro Ron, dobloni spagnoli, diamanti, rubini, perle e tutta quella roba? 2"Trovare oro e altre cose significa esaminare a fondo il villaggio, ma il miglior modo per trovarne in gran quantità e andare per mare; e questo non vuol dir altro che organizzare un equipaggio, e comprare una nave. Il che comporta più problemi di quanto tu possa immaginare, il tipo con cui si dovrà trattare si comporta come un venditore di macchine usate! (Sir Bis?). E inoltre c'è il governatore, che sembra proprio la donna di cui tu eri alla ricerca per farne la tua sposa. E sembra che anche per lei sia lo stesso, e così vissero tutti felici e contenti! No, non preoccupatevi avete ancora molte cose da fare prima di ritirarvi con lei nel vostro nido d'amore. Infatti lei viene rapita dall'equipaggio della nave fantasma, bella fortuna vero?

"E il vostro cuore vi spinge alla sua ricerca, come nelle migliori tradizioni di un Eroe, cioè volevo dire Pirata, e questo significa fare rotta verso Monkey Island, che non è assolutamente un isola deserta e incontaminata. Prima di tutto dovrete raggiungerla, affondando altre navi con i vostri cannoni, prima che loro affondino voi. E poi... beh, il seguito un'altra volta.

E mentre Ron si riposa dove aver spifferato tutto questo, diamo un'occhiata alle specifiche del gioco. Non c'è nessun supplemento esterno alla storia (vedi la cassetta di LOOM), ed è molto facile immergersi nell'atmosfera del gioco fin dalle prime schermate. Ci sono schermate con immagini ad alta risoluzione, combinate con una grande animazione. Il sistema d'interfaccia utente, è quello adottato da Maniac Mansion e Indiana Jones, tutte le azioni saranno comandate semplicemente dal mouse, senza scrivere assolutamente nulla.

Musica e grafica non sono mai state così dettagliate, grazie al lavoro di Steve Purcell e Mark Ferrari. Dietro i vari effetti sonori, c'è il supporto della scheda AdLib e Roland per IBM.

Ma c'è un'altra grossa novità: i personaggi s'ingrandiscono e si rimpiccioliscono muovendosi attraverso il paesaggio, pesino in diagonale. Il tutto senza rallentamenti degni di nota sulla velocità d'animazione. E vi assicuro che solo vedere quest'effetto vale da solo il prezzo d'acquisto.

Prosegue Ron "Esistono naturalmente anche dei dilemmi da risolvere, ma sono stati fatti per permetterti di proseguire nel gioco non per farti scervellare senza venire a capo di nulla.

Chi si cimenta per la prima volta si troveranno bene, mentre quelli con maggior esperienza potranno muoversi un po' di più per trovare aree molto interessanti non molto apparenti. Il gioco è stato concepito per il divertimento, è quasi impossibile venire ucciso, a meno che non si tenti di saltare da qualche scogliera.

E voglio ricordarvi di guardare ovunque, e fare il più possibile. Le taverne sono i posti migliori per avere informazioni, solo non siate troppo curiosi se non avete salvato il gioco.

Come ho detto prima esistono anche numerosi sottocompiti da risolvere, ma vi dirò qualcosa di più la prossima volta, visto che sti stiamo ancora lavorando."

Ron è convinto che questo sarà un altro grande successo per la LucasFilm, e noi, dopo quello che abbiamo visto, non riusciamo proprio a credere il contrario, Corpo di Mille Balene!

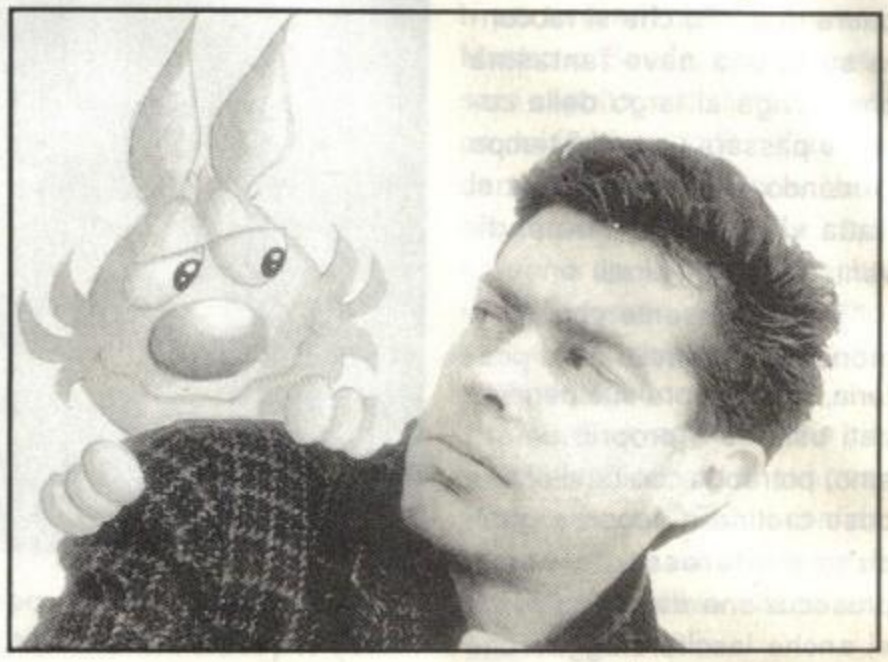
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FAX FAX FAX

I "Flash di Agenzia" di TGM...

Lupo Alberto è un videogame !



Già. Il simpatico Lupo Alberto il personaggio dei fumetti creato da Guido Silvestri (in arte Silver), diventerà un videogioco. Grazie alla SC di Casciago infatti, entro la fine dell'anno potremo giocare a "Lupo Alberto & Marta - Due cuori e un Pollaio" questo è il titolo del gioco.

La struttura e quella tipica dei platform game, con 10 livelli differenti pieni di personaggi, bonus e tutto quel che ne consegue.

Sembra che i programmatori saranno gli stessi di Bomber Bob, primo successo della SC-IDEA, e se ve lo ricordate, con la sua grafica fumettosa, non credo di sbagliare dicendo che sarà un prodotto sicuramente azzeccato.

Le uniche versioni previste sono per Amiga e C64, non resta che attendere novembre per sapere se alla Software House di Casciago riuscirà il bis.

IL RITORNO DEI... GREMLINS!!!

Beh, non dite che nessuno vi aveva avvertito: NIENTE acqua, NIENTE luce solare e soprattutto NIENTE cibo dopo mezzanotte! Eppure, alcuni anni dopo la prima 'festicciola'...
SONO TORNATI!
E non pensate che sarà facile sbarazzarvene, per cui accettate l'aiuto di Billy™, Kate™ e, anturalmente, il caro vecchio Gizmo™.
Chi ve ne darà la possibilità? La Elite, naturalmente, e sarà possibile questo autunno, quando le immagini del film (Gremlins 2™, naturalmente) scorreranno sugli schermi del vostro cinema preferito!

ERRORRE

Qualche numero fa uscì su TGM la recensione della nuova scheda sonora per Pc e Compatibili SoundBlaster.
Ma distrattamente ci scordammo di nominare l'importatore per l'Italia di suddetta strabiliante scheda.
Bene ora recitando il Mea Culpa d'uopo in simili casi vogliamo ricordarvi il prezzo e il nome dell'importatore, o megli degli importatori, poiché dalle notizie giunte in redazione sembra che siano due le case che importano la SoundBlaster in Italia. Sono state concesse due licenze da parte della casa produttrice o potenza dell'importazione parallela.
Noi preferiamo non fare commenti che potrebbero rivelarsi controproducenti e quindi riportiamo e quindi riportiamo i nomi dei due importatori:
MEGABYTE Via Castello,1 Desenzano (BS): L. 335.000 + IVA
SOUNDWARE Via Mazzini, 12 Casciago (VA): L. N.P.(*)

(*) Il prezzo non è riportato poiché non abbiamo nulla in nostro possesso che lo attesti con certezza.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FAX FAX FAX

AMIGA CD ROM CONSOLE

Lo avrete sentito dire, o lo avrete letto da qualche parte, e non arrossite quando lo dico, avere più di una sola rivista valida nel settore non può che fare bene, ma diffidate dalle imitazioni, in America è stato ufficialmente lanciato il CD ROM della Commodore.

Il suo nome è già un programma: CDTV, o meglio, Commodore Dynamic Total Vision (si lo so, pensavate una cosa banale tipo "Compact Disk Tele Vision — come siete prevedibili... NdMA). Assomiglierà a un normale lettore di CD, e potrà essere collegato con qualsiasi sistema Hi-Fi.

La presentazione ufficiale in Europa dovrebbe avvenire in occasione del EMAP Show il 13 settembre, con l'immediata uscita sul mercato anglosassone. Il prezzo dovrebbe aggirarsi sulle 699 sterline, che al momento in cui sto scrivendo (3/8/90) equivarrebbero a circa 1.500.000 lire e sarà considerata "uno strumento per tutta la famiglia". Titoli del tipo fai-da-te, cucina e simil-enciclopedia sono già stati inclusi negli oltre cento programmi previsti per Natale. Stranamente, solo una quindicina di giochi sono stati annunciati da case tipo Ocean, Domark, Mindscape, Activision e Virgin che ci stanno tuttora lavorando su.

La Commodore parla del CDTV emulando il tremendo successo modello "dovrebbe essere in ogni casa" del videoregistratore. Contratti con catene di noleggio sono già stati previsti e una super campagnia pubblicitaria multi-milionaria partirà in autunno garantendo celebrità immediata al nuovo gioiello.

Ma precisamente, di cosa si tratta? Il cuore della macchina è fondamentalmente un Amiga con un Megabyte di memoria. Le periferiche studiate per rientrare nel design del CDTV includono un drive da 3.5 pollici e una tastiera a raggi infrarossi che permetterà di usarlo come un comune Amiga. Similarmente, il CDTV potrà essere usato anche come lettore CD (che NON sta per Commodore Dynamic NdMA) e potrà essere connesso a un amplificatore qualsiasi o a delle cuffie. La cosa più eccitante è la capacità di un singolo CD equivalente a 720 dischetti (660 MB). Queste informazioni sono "Read Only" ovvero non potrete usarli come "dischi vuoti" ma grazie a una facilitazione del tipo Smart Card potrete memorizzare fino a 64k (ottimo per salvare le partite). La macchina è compatibile inoltre con la CD-G, la grafica generata dal computer che sta apparendo su un paio di album come quello di Lou Reed, New York. Principalmente si tratta di immagini accompagnate dalla musica (o viceversa), una roba tipo Fantasia.

Un CD costerà poco meno di 50 sterline (circa centomila lire) poiché la Commodore vede il CDTV come un prodotto di massa. Se funzionerà o no, dipenderà dalla situazione del software, che ora come ora rimane molto sul vago. dal lato positivo, il CDTV offre un Amiga con lettore CD ad un costo accessibile. Un sacco di software houses sono interessate alla flessibilità del sistema per compilations varie e programmi altrimenti impossibili su disco. Purtroppo però è sempre costosetto e la flessibilità è condizionata dal drive esterno e dalla tastiera. Un altro difetto è la mancanza di progetti per un CD anche per i possessori di un Amiga 500 e neanche di un CDI. Il Compact Disk Interactive è il nuovo standard che la Philips ha elaborato. Questo permette che sequenze filmate vengano mostrate direttamente sullo schermo con grafica computerizzata sovrapposta ma il suo lancio è almeno lontano di un anno. Ad ogni modo, la Commodore ha fatto un passo avanti nella tecnologia del CD ed è già qualcosa (per non dire molto).

La Coppa del Mondo dei VideoGames

Ebbene sì! Finalmente qualcuno ci ha pensato.
C+VG celeberrima rivista d'oltremanica che fa capo a Julian Rignall, ex redattore di Zzap!, in collaborazione con la U.S. GOLD, ha organizzato il primo campionato internazionale di Videogichi.
Alla competizione, che si terrà a Londra tra il 15 e il 16 Settembre in occasione del Computer Entertainment Show, parteciperanno: Italia, Francia, Germania, Spagna, Stati Uniti, Giappone, e naturalmente la Gran Bretagna.
Per l'Italia, scenderanno in campo 3 giocatori selezionati da TGM e Zzap!, e 2 selezionati da K, a quanto pare le uniche riviste di videogiochi esistenti sul mercato Italiano, degne di rappresentarla.
Ogni nazione dovrà selezionare un videogame in cui si sente particolarmente capace, e sfidare tutte le altre.
Inutile dire che, se le vostre capacità finanziarie lo permettono, vi aspettiamo numerosi a Londra per tifare... ITALIA.

FAX FAX FAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERB

BEAST II

'T' SHIRT ENCLOSED

An Original, Unique Roger Dean Design

LA BESTIA RITORNA

IL SEGUITO DEL GIOCO PIÙ VENDUTO NEL 1989 IN VERSIONE AMIGA

LA LOTTA CONTINUA . . .

La continua lotta per la libertà dalle forze tetre del Signore delle Bestie é ora un ricordo doloroso. Stai cercando di dimenticare l'atroce sofferenza del passato concentrandoti sul tuo premio per la salvezza nella sanguinosa battaglia; il ritorno del tuo corpo umanoide. Ma non appena hai terminato di sistemare il tuo nuovo fisico appena vinto, la sofferenza che credevi dimenticata torna . . .

Il seguace della Bestia ha rapito tua sorella! Deve essere salvata prima che cada slealmente nel tranello dei suoi riti magici. Tu viaggerai in un mondo alieno ed ostile per incontrare i malvagi seguaci della Bestia ed interagire con i vari personaggi per imparare a conoscere le zone circostanti.

Devi continuare a combattere sul tuo percorso attraverso vari livelli infestati da acerrimi nemici e a raccogliere ed usare le armi e gli oggetti per aiutarti nella tua crociata contro LA BESTIA . . . prima che si impossessi definitivamente di tua sorella.

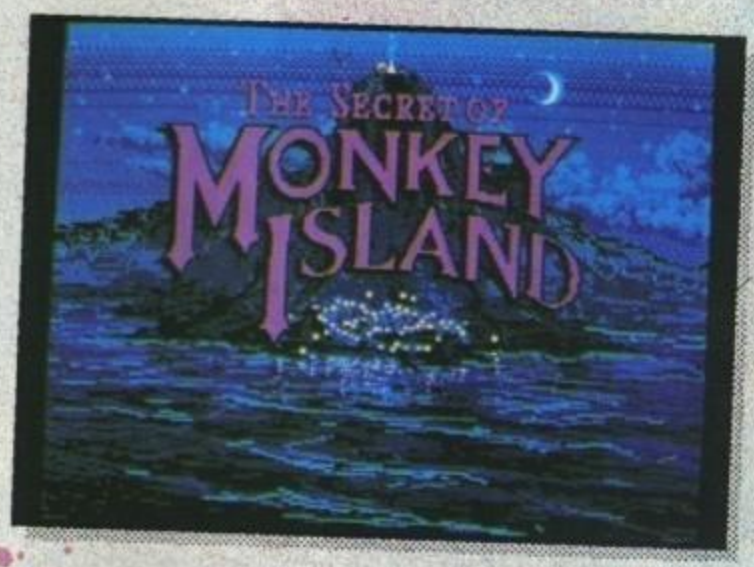
Dalla versione AMIGA.

Distribuito in esclusiva da:
LEADER DISTRIBUZIONE S.R.L. Via Mazzini, 15, 21020 CASCIAGO (Varese) Tel. 0332/212255 Fax 0332/212433

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW



AMIGA:

Bss Jane Senyour	[L. N/P]	28
Flood	[L. N/P]	32
Guerrilla in Bolivia	[L. N/P]	62
International 3-D T.	[L. N/P]	64
Kick Off 2	[L. N/P]	59
Last Ninja 2	[L. 49.000]	40
Midnight Resistance	[L. N/P]	36
Rotox	[L. 29.000]	80
Sly Spy Secret Agent	[L. N/P]	24
Thunderstrike	[L. 29.000]	38
Venus the Flytrap	[L. N/P]	26

ATARI ST:

Kick Off 2	[L. N/P]	59
Midnight Resistance	[L. N/P]	36
Sly Spy Secret Agent	[L. N/P]	24

PC MS DOS:

Centurion	[L. N/P]	60
Last Ninja 2	[L. 49.000]	40
Secret of the silver B.	[L. 69.000]	34
Thunderstrike	[L. 29.000]	38

SEGA MEGADRIVE

Rambo III	[L. N/P]	82

I prezzi sono riportati a puro titolo indicativo, pertanto i lettori sono invitati a richiederne conferma al negoziante o all'importatore. La redazione non si assume responsabilità in caso di errore o mancanza (cercate di capirci...).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SLY SPY: AGENT

OCEAN
L. N.P.

Dura la vita della spia. Non è sempre facile saltar giù da un aeroplano, rincorrere ed essere rincorsi in folli gare automobilistiche e rimorchiare belle bambine bionde. Ma non c'è dubbio che esiste l'uomo più adatto a tale routine: è Sly Spy.

Il Consiglio per il Dominio del Mondo minaccia di far scoppiare una bomba nucleare se il mondo libero non si arrende. Il governo americano manda a chiamare Sly Spy.

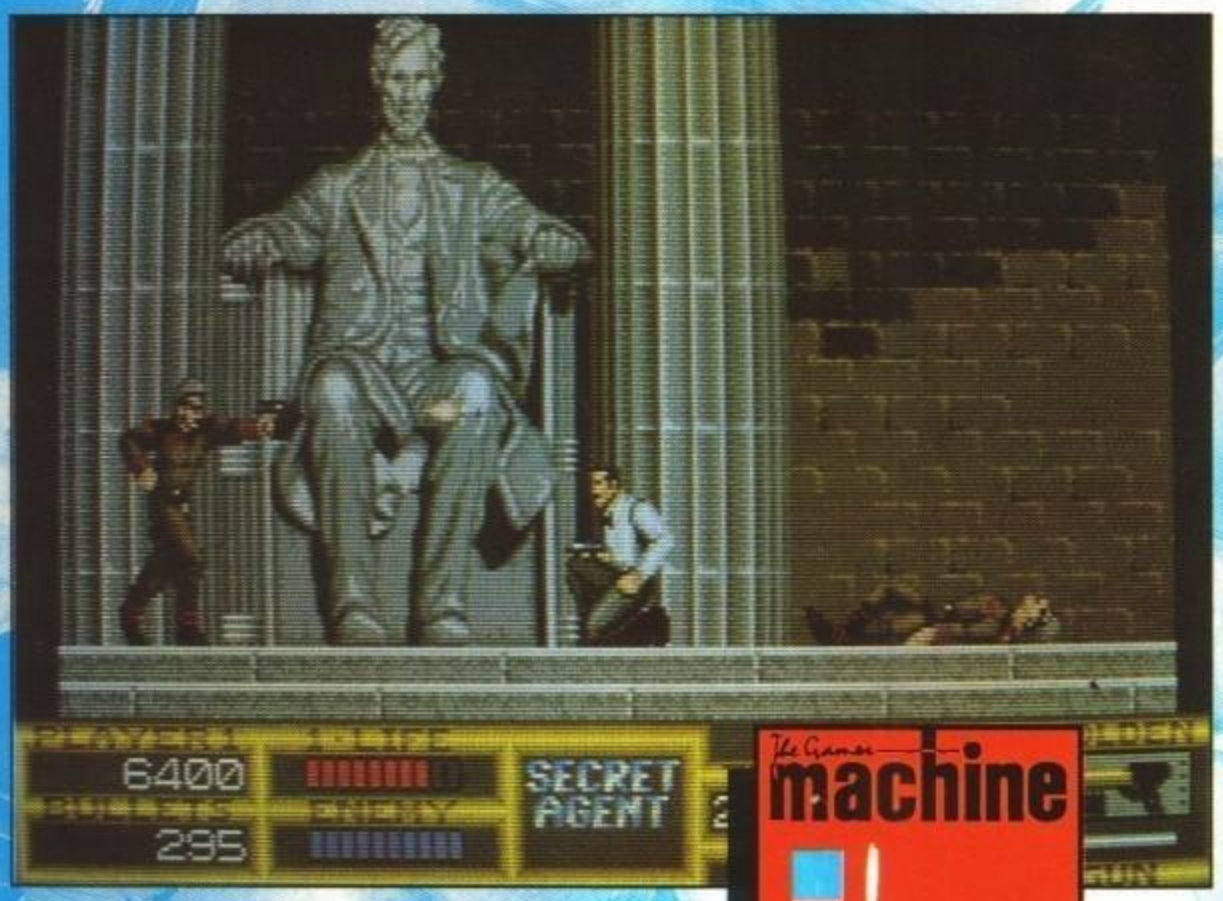
Il gioco inizia in vero stile James Bond con Sly che viene scaricato da un aereo in volo. Fortunatamente indossa un paracadute, ma sfortunata-

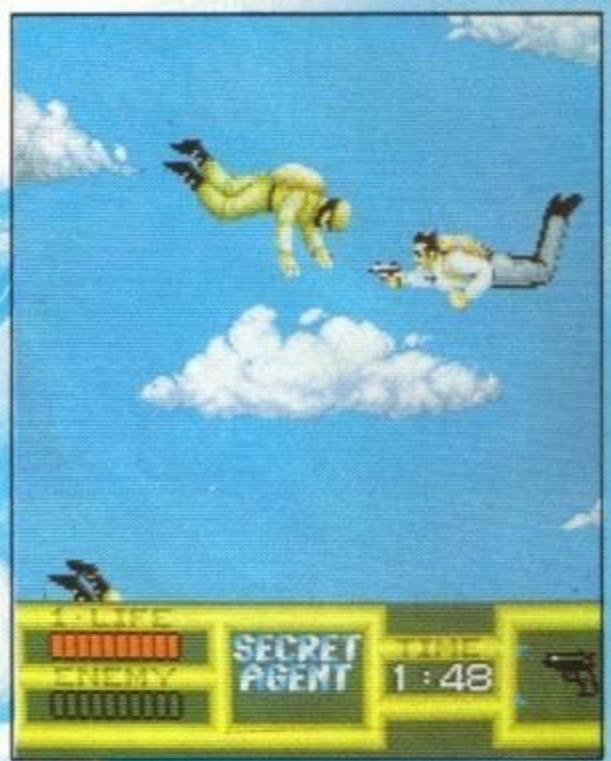
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

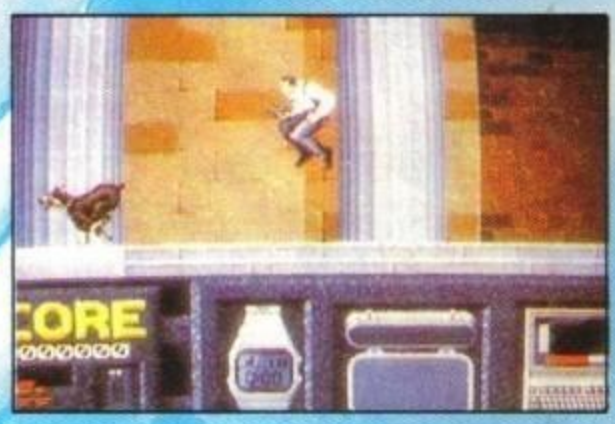
http://www.oldgamesitalia.net/

Review

SECRET







mente gli agenti del CDM desiderano accorciargli la permanenza sulla Terra. Partite con una pistola a 9mm e un caricatore pieno di pallottole. Dopo esservi sbarazzati degli agenti nemici, atterrate a Washington. Ma anche sulla terraferma non siete al riparo dai problemi. Camminando per il Lincoln Memorial, avete subito la sensazione di essere osservati — e di essere sotto tiro! — così prima raggiungerete la vostra motocicletta e meglio sarà.

Il Quartier Generale vi informa che uno dei boss del CDM è stato individuato e voi dovrete rombargli alle calcagna. Uomini volanti e manigoldi motorizzati cercano di uccidervi quindi è meglio che vi fermiate ai Magazzini Speciali a prendere qualche arma "speciale". Le armi comprendono un mitragliatore e una "pistola d'oro" (in cinque pezzi).

Ci sono otto livelli in tutto, (le sezioni della sparatoria nel cielo e del Lincoln Memorial si contano come una), la maggior parte dei quali a scorrimento orizzontale in stile Renegade.

Il gioco da bar, pur essendo graficamente buono, non imponeva certo una moda. Essendo una conversione, la Software Creations non poteva cambiare il contenuto del gioco, però e riuscita a renderlo più giocabile. E' sin troppo ovvio da dove tragga ispirazione Sly Spy, ed è probabilmente il miglior gioco con agenti segreti fino ad ora. Speriamo che The Spy Who Loved Me della Domark sappia offrire lo stesso divertimento.

The Games machine

STAR PLAYER

Amiga

Il gioco è molto simile all'originale da bar. Con il suo farfallino nero, la camicia bianca e i pantaloni neri, Sly sembra un gentiluomo in un ambiente di manigoldi. Anche il suono è notevole, con una serie di motivetti ed effetti che rendono il gioco completo. La versione Amiga è assolutamente simile a quella ST. I bondmaniaci non possono perderlo..

Globale 87%

http://www.oldgamesitalia.net/

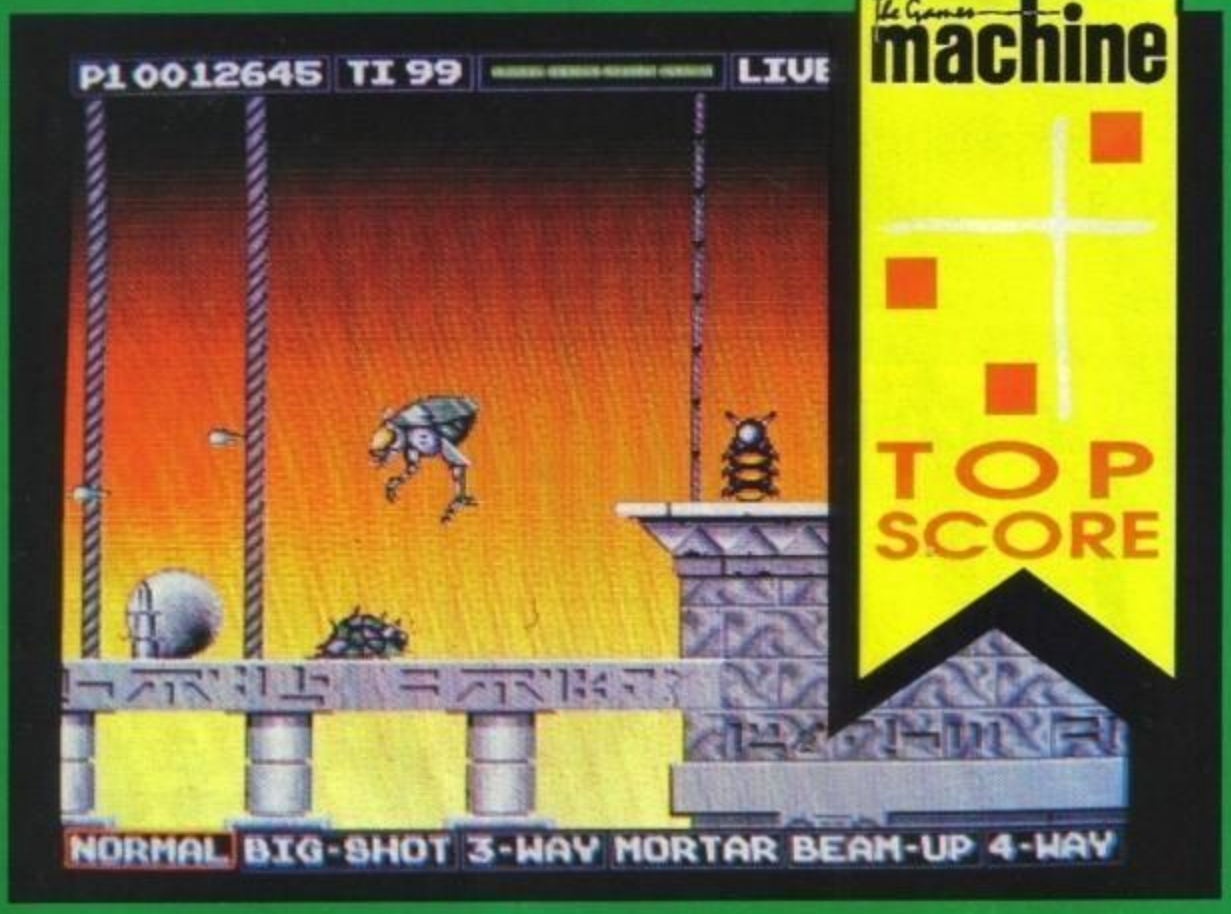
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Venus The Flytrap è ambientato in un lontano futuro, dove il problema dell'effetto serra deve passare in secondo piano dietro a un problema di proporzioni enormi sempre però causato dall'uomo e dalla sua smania di usare vari componenti chimici. Per poter migliorare le colture e liberarle dagli insetti vari, gli umani hanno prodotto uno straordinario insetticida capace di annientare qualsiasi insetto sulla faccia della terra...

VENUS THE

GREMLIN, AMIGA L. N.P.



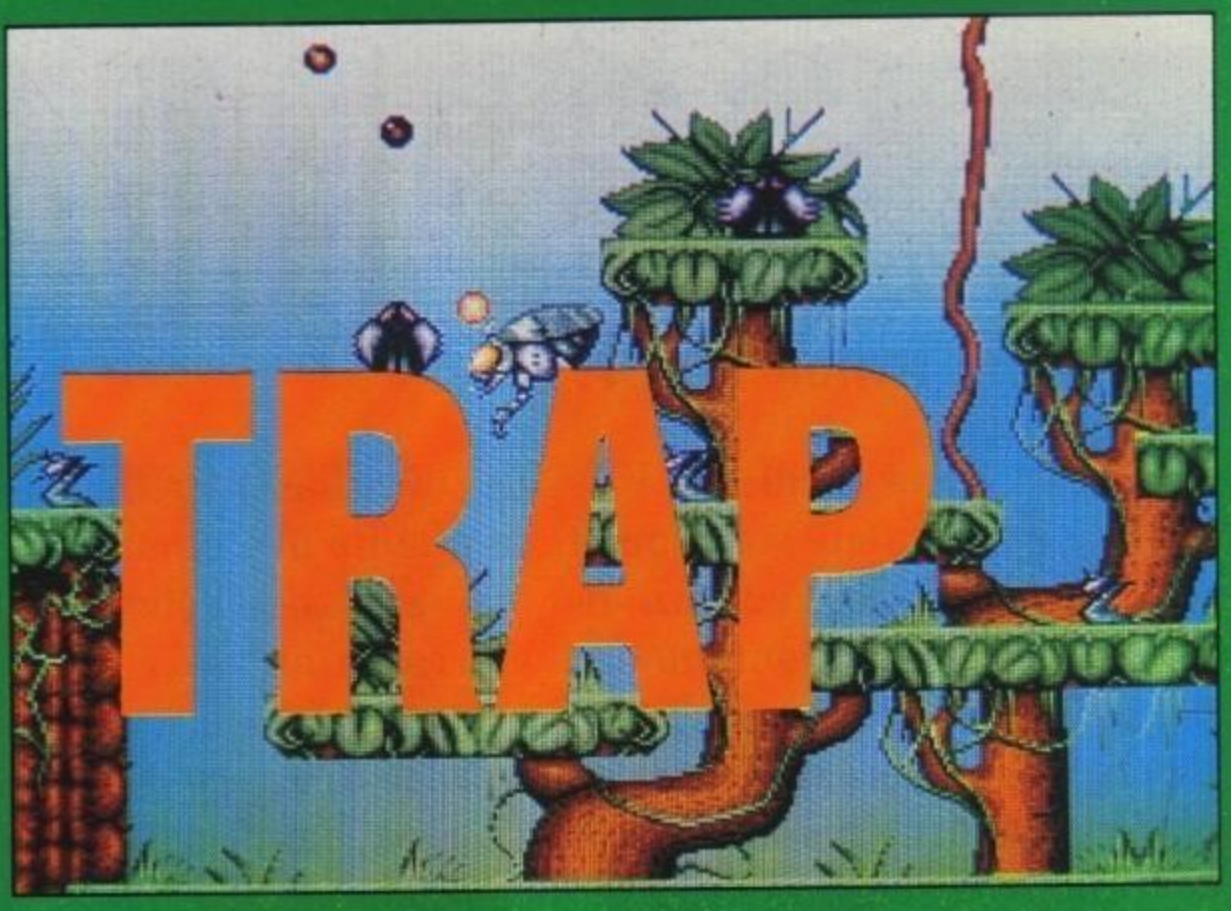
I contadini erano al colmo della gioia ma i più intelligenti videro la catastrofe: non essendoci più insetti, praticamente la base della catena alimentare, gli animali che si nutrivano di essi scomparvero e gli animali che si nutrivano dei mangia-insetti cominciarono a morire di fame Per rimediare a tutto questo c'era solo un metodo, ovvero lavorare sul DNA e produrre nuove razze d'insetti capaci di prendere il posto di quelli vecchi.
Alla fine ce la fecero e crearono una specie, dopodiché le modificarono ulteriormente il DNA e ne crearono altre. La catena alimentare fu riparata e le cose tornarono alla normalità.
FINE
E invece no! Dove sarebbe il problema se fosse tutto andato liscio (domanda ultracretina)? Beh, qualcosa andò storto e alcune nuove specie furono infettate da un virus mutante che le fece crescere in dimensioni, forza e, purtroppo, ostilità. Divorarono foreste con una velocità tremenda ma non si fermarono lì: ben presto cominciarono ad attaccare uomini ed animali e grazie alla loro superiorità numerica ebbero la meglio. Dapprima furono solo i contadini e le guardie forestali a rimanere vittime, ma ben presto attaccarono in sciami le città. Qualcosa doveva essere fatto.
Le armi convenzionali non rappresentavano certo una soluzione (erano troppo pericolose per gli umani) e la lezione a proposito l'abuso dei pesticidi era già stata imparata. Così fu creata un'arma capace di riconoscere gli insetti mutati e di mischiarsi a loro. Era una creatura interamente artificiale, uno strano incrocio tra una mosca e una cavalletta in versione robotica chiamata Venus. Le fu data l'abilità di montare a bordo diversi tipi di armi per adattarsi a praticamente qualsiasi soluzione. L'adattabilità sarebbe stata la chiave alla sopravvivenza e allo sterminio delle razze mutanti.
Come probabilmente avrete indovinato dal titolo, Venus è stata affidata alle vostre mani unte e grassocce. Ci sono dieci aree differenti del mondo che devono essere ripulite dalla piaga degli insettoni e ognuna di queste aree è stata divisa in cinque livelli. I livelli devono essere completati entro un dato limite di tempo e hanno diverse piattaforme che variano di lunghezza e altezza inframmezzate da pozzi senza fondo. Venus può andarsene a spasso tranquillamente e, grazie al suo look di semi-cavalletta, può esibirsi in balzi e cambiare l direzione del salto anche a mezz'aria.
Variazioni e modelli abarth di pulci, coccinelle, scarafaggi e così via, alcuni dei quali sparano proiettili, popolano i livelli, alcuni strisciano, alcuni si producono in piccoli balzi e altri ancora svolazzano. Toccando una di queste schifezze o un loro proiettile si perde una delle quattro unità di energia, una volta perse tutte e quattro Venus salterà per aria perdendo una vita. Cadendo invece in un pozzo si creperà all'istante, non importa quanta energia sia disponibile.
Ad ogni modo, non sono solo gli insetti sono da tenere d'occhio: le

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

piante venute a contatto con i mutanti hanno subito un'ulteriore mutazione diventando semi-intelligenti e adesso sparano a destra e a manca. Altro pericolo sono le postazioni fisse automatiche, lasciate non si sa perché in funzione.

FLY TRAP



Venus ha una scorta illimitata di missili da sputare e la maggior parte degli insetti richiede più di un colpo prima di finire "ammazzato stecchito". Fortunatamente, tutti quanti (tranne i più piccoli) lasciano dietro un pod metallico che se raccolto si trasforma in un bonus o in un'arma extra o in un cuore fluttuante che ridà energia, una vita extra, punti, tempo extra, scudi e un "mistery bonus" riconoscibile perché è semplicemente un punto di domanda. Questo bonus misterioso può dare uno qualsiasi dei bonus o rovesciare il metodo di controllo per circa dieci secondi il che, tutto considerato, è abbastanza scomodo.

In alcune sezioni poi dovrete perfino camminare sul soffitto per poter superare baratri altrimenti invalicabilie ciò sarà reso possibile grazie ad alcune piattaforme particolari che hanno diversi effetti, alcune invertono la gravità (riconoscibili da delle freccette rosse), altre aumentano terribilmente la capacità di salto, altre sparano Venus fuori dallo schermo e altre ancora accelerano lo scorrere del tempo.

Inoltre sparse per i livelli ci sono stanze segrete piene zeppe di pods vari che potrete trovare solamente sbattendo il naso contro l'entrata, guarda caso invisibile. Ad ogni modo, sono necessari riflessi più che rapidi in quanto si può sostare nelle stanze segrete per pochissimo tempo.

Ogni cinque livelli (ovvero quando un'area è completata) si deve affrontare uno speciale livello a scorrimento orizzontale in cui non si perdono vite e lo scopo è semplicemente quello di tirare giù più nemici possibile.

Venus The Flytrap è costruito attorno ad un concept abbastanza semplice: saltare e sparare, ovvero niente di innovativo. Ad ogni modo, non è certo facile e controllare i salti del robo-insetto sarà una sfida: l'adattabilità della lunghezza, dell'altezza e della direzionabilità significa poter ottenere evoluzioni aeree mai viste fin'ora in nessun altro gioco.

Non ci sono poi tanti tipi di bestiacce, ad ogni modo daranno prova di essere degni della vostra attenzione, soprattutto i grandi insettoni mutanti dei livelli avanzati. Fortunatamente ci sono abbastanza armi a disposizione e il Big Shot è proprio quello che ci voleva: inoltre è un'ottima idea quella di poter cambiare seduta stante da un'arma all'altra.

Insieme alle stanze bonus e le sottosezioni spara-e-fuggi, Venus The Flytrap è un fantastico gioco d'azione. Certo è stato usato un occhio di riguardo per la presentazione e per il dettaglio, ma la giocabilità non è stata messa certo da parte. Venus è un insetto che non dovete farvi sfuggire.

Amiga

L'introduzione che racconta la storia è molto carina, con delle immagini animate molto belle. I fondali hanno delle belle gradazioni di colori e le piattaforme e gli sprites sono ottimamente definiti ed ombreggiati. Gli enormi insetti delle sezioni shoot'em-up avanzate sono molto impressionanti ma la vera star del gioco è Venus stesso/a. Freme, batte le zampe, si gratta il muso e sbatte le ali mentre va in giro e l'animazione della "camminata" è qualcosa di mai vista. Lo scroll parallattico nelle sezioni shoot'em-up è perfetto e le colonne sonore sono strane e coinvolgenti. Non c'è dubbio, Venus è senz'altro un capolavoro.

Globale 95%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BSS JANE

GREMLIN, AMIGA L. N.P.

Non siete allegri. E' stato già abbastanza brutto che siate stati spediti, in qualità di Comandante della Federazione, in una missione che vi ha portato lontano dalla Terra, in un viaggio andata-ritorno di 17 anni. Ma ora tutto è andato terribilmente storto. Una collisione in un fascio di asteroidi vi ha costretto ad abbandonare la vostra nave danneggiata e a continuare il viaggio in una piccola scialuppa.

E ora vi siete svegliati con la scoperta che non vi trovate in orbita attorno alla Terra ma fluttuate presso una nave di ricerche biologiche federativa alla deriva, la BSS Jane Seymour. La vostra scialuppa è stata dirottata per farvi salvare la nave, il suo equipaggio e il suo carico.

L'uscita di rotta non vi ha lasciato abbastanza carburante per tornare a casa quindi, che vi piaccia o meno, l'unico modo per tornare è riparare la Seymour. Tutti i 14 sistemi della Seymour, raggruppati nelle sezioni di Controllo Biologico, Mantenimento della Vita, Computer e Comunicazioni, possono essere rimessi in funzione con uno strano refrigerante arancione fluido chiamato idrofloxina, per cui la sua raccolta e distribuzione è lo scopo principale del gioco. Altre riparazioni in generale riguardano la sostituzione di componenti rotti o mancanti dei sistemi.

BSS Jane Seymour, il gioco, ha 20 livelli che diventano più complessi, più pericolosi e comprendono più stanze e corridoi man mano che avanzate. Lo schermo principale vede la massiccia presenza della vostra visuale degli ambienti della Seymour, in 3D isometrico: stanze, corridoi, oggetti e creature (sì, non siete soli!). Vicino ad esso ci sono i mezzi di esplorazione. Tramite il mouse e il puntatore, quattro frecce blu vi fa-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEYMOUR

The Games machine

STAR PLAYER

ranno muovere di una unità nella direzione voluta (se la via non è ostruita) e due verdi vi faranno ruotare di 90 (in senso orario e antiorario). Inoltre in cima allo schermo c'è quel che portate in mano, il tempo trascorso da quando è iniziato il gioco, la vostra attuale locazione e una finestra con didascalie informative.

In basso a sinistra ci sono gli indicatori dello stato di salute. Un volto suggerisce il vostro stato generale di salute e vigore — quando peggiora il volto si trasforma progressivamente in un teschio. Un cardiografo e un cuore mostrano la frequenza dei vostri battiti, e il colore del cuore indica la quantità di radiazioni che avete assorbito, fino a sfumare in un letale giallo brillante. Il livello di radiazioni della locazione in cui vi trovate ha il suo bel diagramma e un pannello ha una serie di icone per qualsiasi altro schermo a cui accedere.

Lo schermo a cui potete accedere in qualsiasi locazione vi troviate è quello dell'inventario. Qui vengono mostrati gli articoli della locazione corrente, portati in mano, agganciati alla vostra cintura, indossati, nel vostro zaino e in possesso di qualsiasi robot telecomandato abbiate incontrato. Gli oggetti si possono facilmente muovere con cliccaggi del mouse.

Gli oggetti di uso più immediato sono le schede di accesso. Le porte grigie non si possono aprire senza una scheda ma le altre porte ne richiedono una del loro stesso colore o di un colore di priorità superiore; in ordine crescente di priorità: rosso, arancione, giallo, verde, blu e il colore più importante, bianco.

Con le schede d'accesso in vostro possesso, la prima locazione che dovrete visitare è una sede di produzione. A meno che siate abbastanza fortunati da trovarne una nei paraggi, dovete visitare una di queste per costruire i recipienti tipo-bottiglia di latte che possono accogliere quel prezioso refrigerante che è l'idrofloxina. Potete produrre fino a sei recipienti, di capacità fino a cinque litri; più sono grandi più energia richiedono, ma più refrigerante possono contenere e più possibilità di riparare un sistema esistono.

La vostra prossima meta dovrebbe essere il laboratorio, dove è conservato il refrigerante. Ma non si tratta soltanto di versarlo nei recipienti. L'idrofloxina è una sostanza acida tossica che potrebbe aprire degli squarci nei recipienti che lo contengono, per cui le vostre bottiglie vengono controllate prima di essere riempite. Se mostrano crepe, vengono rifiutati.

Per fare le riparazioni, bisogna andare nella stanza propria della divisione del sistema che si vuole rimettere in funzione, avere un kit di riparazione e un minimo di un litro di flui-

DROIDI

DA BATTAGLIA *Questo robot ha facoltà incorporate di combattimento, quindi è molto utile mandarlo avanti a liberare aree infestate di cattiverie.*

A SENSORI *Uno scanner gli consente di segnalare l'avvicinarsi di forme di vita.*

MANITOR *Un piccolo umile droide, ripulisce là dove è stato versato del refrigerante.*

FIXIT *Può riparare gli oggetti e aiutare a fissare i sistemi della nave.*

RATTO *Assolutamente banale, il droide-ratto non ha funzioni incorporate.*

COMPUTER *Consente di avere accesso ad informazioni del computer di bordo senza dover avere a portata un terminale 5.*

http://www.oldgamesitalia.net/

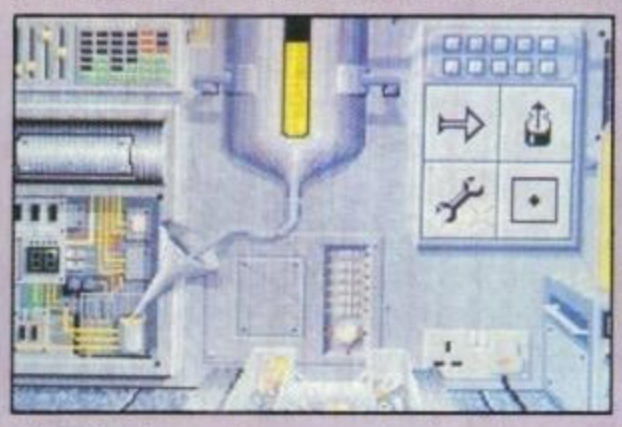
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

do. Un applicatore del fluido e un robot con abilità di riparatore sono utili per la rimessa in funzione di un sistema ma non essenziali.
Stanziati in maniera casuale all'interno della Seymour come tutti gli altri oggetti ma molto più utili, sono sei tipi di robot. Ognuno di questi ha quattro comandi principali, ognuno dei quali è autoesplicativo: stai qui, seguimi, togli potenza, programma. Naturalmente, gli ultimi introducono una serie di altri più complicati comandi da riunire. Questi includono GOTO: il numero che lo segue indica il numero della stanza in cui volete che vada il robot, per raccogliere o lasciare un oggetto (entrambi richiedono il numero di serie dell'oggetto che volete venga raccolto/lasciato). Le linee di programma possono essere cancellate e inserite e l'intera serie di istruzioni può essere cancellata o "runata". I robot possono essere gratificati di nuove funzioni, alcune uguali a quelle di altri tipi di meccanoidi, altre uniche nel loro genere, interfacciandoli con certe cartucce.
Ci sono altri pericoli oltre a quello radioattivo. Poiché è una nave di ricerche biologiche, la BSS Jane Seymour ha molte forme di vita aliene a bordo e la cosa peggiore è che i danni subiti dalla Seymour hanno provocato l'apertura accidentale delle gabbie in cui erano rinchiuse le bestiacce esotiche. E non è tutto: l'equipaggio della Seymour è come impazzito in seguito all'assorbimento di radiazioni ed è ostile quanto gli alieni.
Gli alieni e l'equipaggio si possono attaccare usando un mirino a croce nella visione 3D, ma per non fare le cose troppo facili, il mirino traballa in una strana maniera rendendo difficile assestare la mira. Le dimensioni del cursore e dunque anche le possibilità di andare a bersaglio dipendono dalla potenza dell'arma — più potente è l'arma, più grosso è il cursore (guarda che avevamo capito tutti — NdT). Il rovescio della medaglia è che un'arma più potente in genere ci mette più tempo a ricaricare, lasciandovi senza protezione e comunque qualsiasi arma può esaurire le munizioni o patire malfunzioni.
Come se dover riparare i sistemi guasti/danneggiati e sopravvivere agli assalti di creature e radiazioni

■ Jane Seymour è stata la fonte d'ispirazione per il nome della navicella del gioco

non fosse abbastanza, bisogna sempre trovare la Serratura di Inibizione. Senza questo, anche se la BSS Jane Seymour è completamente operativa e voi siete sani come dei pesci, non potete entrare nella sala di navigazione e di conseguenza non potete tornare sulla Terra.
Tanto per aprire una piccola polemica, direi che il sistema di interazione



di BSS Jane Seymour deriva in gran parte da Dungeon Master mentre lo stile grafico e lo scenario sono una reminiscenza della variante fs di DM: Xenomorph della Pandora. BSS è un affare molto più complicato di qualsiasi altro gioco del suo tipo, con il semplice scopo dell'esplorare e sopravvivere combinato con la necessità di trovare i necessari pezzi di ricambio e, naturalmente, produrre i recipienti e riempirli di refrigerante. Scoprire che le vostre preziose "bottiglie del latte" sono crepate (è inutile che ridete: crepato vuol dire anche dire che ha le crepe — NdT.) può essere altamente frustrante dopo aver combattuto contro intere orde di viscidi alieni!
Il combattimento è la sola vera parte arcade del gioco ma procura abbastanza mal di testa. Con la poco casinosa idea di gratificare il cursore del morbo di Parkinson, il combattimento è qualcosa che richiede vera abilità e specialmente tempismo. Con un'arma poco potente — e il cursore piccolo — è molto difficile colpire i piccoli alieni, specialmente l'esile pterodattilo.
I robot e i veicoli programmabili stanno diventando molto popolari nei giochi, il linguaggio usato in Gravity è il migliore sino ad ora ma i diversi tipi di droidi e cartucce indicano che, a suo modo, BSS è ugualmente versatile. Con i molti differenti pannelli informativi e gli schermi, è anche l'attenzione al dettaglio a imperversare per tutto il gioco. BSS è un gioco vasto ma non grandissimo che attirerà i cartografi e ugualmente gli avventurieri d'azione.

Amiga

Visivamente, BSS non è niente di speciale. I pannelli, le icone etc. sono distinguibili e ben disegnate, ma, come la grafica dei corridoi e delle stanze, sono semplicemente funzionali. I macchinari che producono e riempiono i recipienti hanno la grafica migliore e sembrano proprio veri. Gli sprite degli alieni — incluse certe bizzarrie come meduse fluttuanti sputacchianti e creature rocciose avviluppate — sono ben sfumate e sono esseri più piacevoli che ripugnanti. L'animazione è nella media ma gli effetti campionati sono brillanti suoni di gemiti, urla, etc. tutti di notevole qualità e originalità.

Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

FLOOD

Era già da un po' di tempo che non si avevano notizie riguardanti i programmatori della Bullfrog che dopo l'incredibile successo ottenuto al primo colpo con quell'indimenticabile capolavoro che è Popolous sembravano essere svaniti nel nulla a godersi i premiati frutto del loro lavoro. Così invece (e dobbiamo dire con nostro grande sollievo) non è stato, sempre sotto etichetta Electronic Arts infatti è stata annunciata dalla Bullfrog la prossima uscita dell'attesissimo seguito del programma che gli ha resi celebri e come se non bastasse anche un'ormai imminente pubblicazione di un nuovissimo gioco che pur non avendo niente a che spartire con il genere in cui si erano così efficacemente cimentati si propone come uno dei giochi più simpatici e avvincenti per quest'affollatissimo autunno, il suo nome? FLOOD...

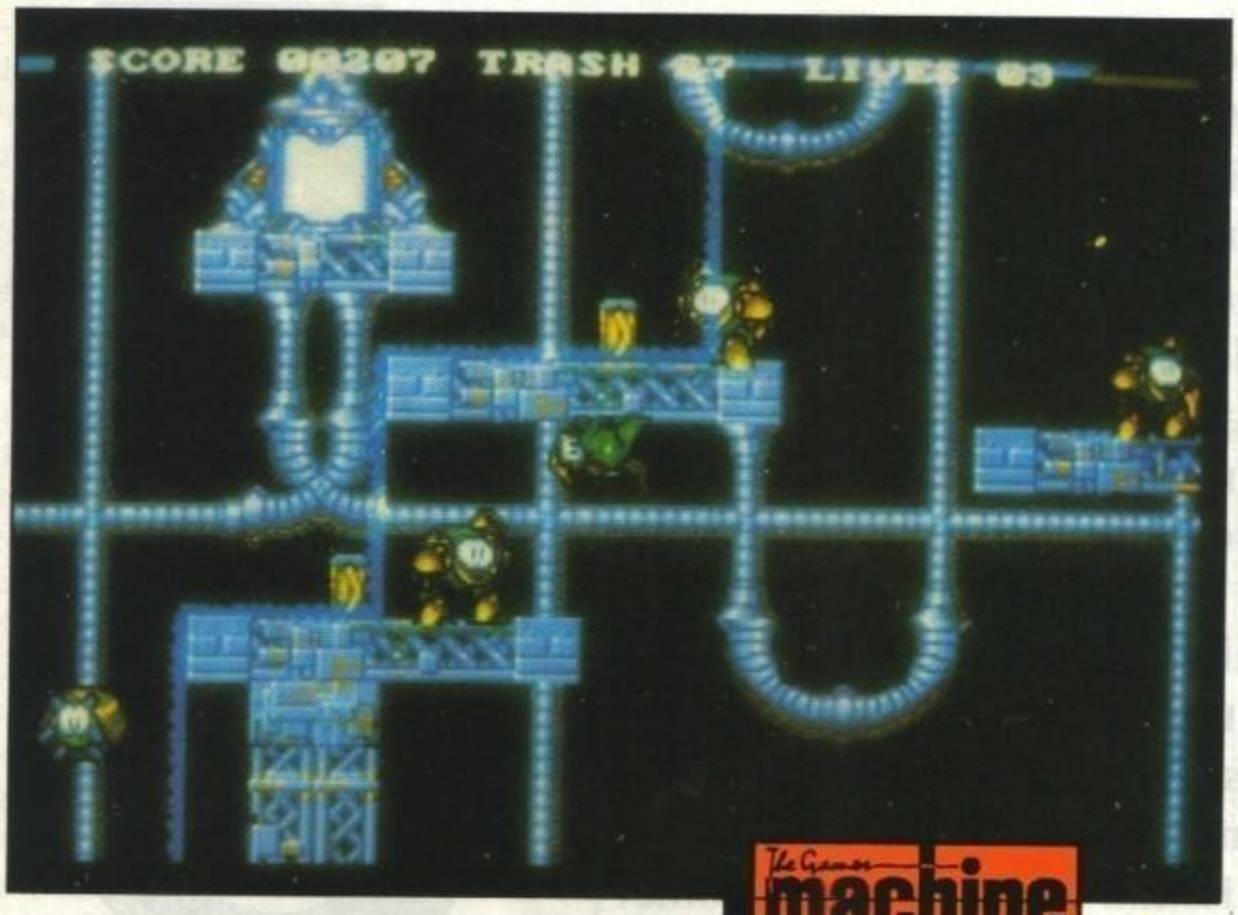
Il progetto originario trova le sue radici in un demo presentato più di un anno fa nel quale venivano mostrate le caratteristiche fisiche dell'acqua e come il suddetto liquido fosse sempre in grado di livellarsi opportunamente in accordo con la forza gravitazionale. Ma fino in quel momento questo era tutto perché impegnati dall'ultimazione e promozione di Popolous non si ebbe il tempo di curarne il possibile sviluppo, quando però la loro amata creatura si "reggeva ormai saldamente in piedi" divenendo ben presto uno dei più grandi best-sellers di tutti i tempi ecco che alla Bullfrog venne la brillante idea di riprendere il sopracitato demo per evolverlo e realizzare quindi su quella traccia un vero e proprio arcade game che dimostrasse l'elevatissima caratura dei programatori anche al di fuori del genere strategico.

Protagonista assoluto del gioco è una simpatica quanto paffutella goccciolina che rappresenta l'ultimo sopravvissuto della razza delle goccie verdi che un tempo prosperavano nel sottosuolo, questo perché tutti i suoi simili sono stati "prosciugati" da un gruppo di strane creature dall'instabile equilibrio psichico (o meglio "liquido", arf.. questa era veramente brutta) che ben intenzionati a portare a termine il loro proposito essiccatore vogliono eliminare anche voi. La vostra unica via di salvezza è risalire quanto più velocemente possibile fino alla superficie stando soprattutto attenti a non rimanere invischiati nell'acqua (cosa che avviene inesorabilmente con un'immersione troppo prolungata) il cui livello sale progres-

ELECTRONIC ARTS
AMIGA, L. N.P.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



sivamente allagando prima i piani inferiori e poi via via quelli sovrastanti.
Venendo al tipo di gioco Flood è essenzialmente un platform-game nel quale dovrete superare indenni tutti i 42 livelli ognuno dei quali necessita di un prestabilito numero di rifiuti da raccogliersi per essere portato a termine, inutile aggiungere che queste gemme non sono sempre sono lì alla portata di mano... Ogni schermo presenta poi i suoi particolari abitanti accomunati però da una particolare avversione per le gocce verdi, il che contribuirà a rendere la vostra fuga tutt'altro che tranquilla, va poi citata una creatura ancora più beffarde delle altre che sparge per le caverne ulteriori rifiuti obbligandovi spesso a tornare sui vostri passi, eliminarla quanto prima è l'obbiettivo primario per ogni livello se non vorrete rimanerci "intasati" per sempre.
Nonostante la vostra costituzione liquida non siete affatto impacciati nei movimenti, infatti le poderose gambe di Quiffy (si chiama così) permettono salti notevoli e la consistenza denso-appiccicaticcia della sua ciccia gli permette di spiaccicarsi sul soffitto e di camminarci come niente fosse dando vita a vere e proprie imitazioni di Ken Parker. Non potevano mancare poi le immancabili superarmi a tracolla con le quali difendersi dagli attacchi nemici, e come ormai consuetudine avrete modo di scegliere quella che più vi aggrada fra i vari lanciafiamme, granate, dinamite e boomerang che si trovano strada facendo, ricordando che ognuna ha i propri pregi e difetti e che comunque non ne potrete portare più di una alla volta. Tornando all'acqua che riempie piano piano le caverne conviene sottolineare come questa scaturisca da alcune falde sulle pareti, ben inteso che non si può arrestare del tutto il flusso potrete comunque cercare di ridurlo almeno in parte ostruendo il getto con qualche oggetto, ma sceglietelo bene mi raccomando o otterrete l'effetto contrario.
Un ultima indiscrezione riguarda un simpatico tocco aggiuntivo a complicare ulteriormente le cose costituito dallo spirito di una vostra zia defunta che vi perseguita seguendovi a breve distanza, se tergiverserete troppo a lungo potreste malcapitatamente raggiungerla nel mondo dei rinsecchiti.
Come avrete sicuramente capito da questi particolari e ancora prima dalle stesse foto che corredano questa recensione non è certo rivolto allo stesso prototipo di compratore che era impazzito per Popolous, in ogni caso il gioco da sfoggio di una grafica particolarmente convincente, un ottimo sonoro, un'incredibile giocabilità e un sacco di curatissimi particolari di classe che faranno anche di questo gioco un'indiscusso successo, quale modo migliore di distrarsi in attesa del ritorno di Popolous?

The Games machine

STAR PLAYER

Amiga

Flood è veramente impagabile. Amo i platform game, amo i giochi stupidi e amo i personaggi "rotondi": come posso non amare Flood? Il gioco è cosparso di un umorismo molto particolare tipo quando il tenero e adorabile Quiffy tira fuori un lanciafiamme più grosso di lui e carbonizza gli avversari senza perdere la sua espressione innocente. La grafica è molto dettagliata e presenta delle sfumature perfette mentre il sonoro è costituito da un simpatico motivetto iniziale (un arrangiamento di nonmiricordoqualebrano) e degli effetti sonori stupendi tipo il tic-tac della dinamite che vi sta per esplodere tra i piedi. Una cosa che mi è particolarmente piaciuta è la somiglianza dei Vacuous Gombo con i Terminator di Warhammer 40000, solo in versione "rotonda" e "carina" con due occhioni da cartone animato. Ma quello che più è piaciuto alla intera redazione è la sequenza finale, tanto assurda quanto logica che non vi racconto per non rovinarvi il divertimento. Occhi, però, se superate il livello quarantadue, vedete di sedervi e di procurarvi un paio di calmanti. Beh, che state aspettando? Appiccicatevi al soffitto e andatelo a comprare!

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BULLFROG PROFILE

La Bullfrog non può certo essere annoverata fra le case produttrici di software più prolifiche che ci siano in circolazione. A sentire loro questo non è dovuto ad una presunta pigrizia eccessiva quanto invece (e ci trovimao perfettamente d'accordo) all'elevatissimo livello tecnico che vogliono impartire ad ogni loro realizzazione. Un gioco deve piacere prima di tutto a loro e ne devono essere completamente soddisfatti altrimenti viene inevitabilmente cestinato come è successo per due programmi come Ranger e Colony che non vedrete mai se non ben nascosti dietro a qualche particolare di Flood. Sentiamo comunque che cosa ne pensano i due programmatori della loro più recente fatica.

Shaun (che ha programmato praticamente tutto il gioco tranne la grafica di cui se ne è occupato Simon):" Generalmente non gioco molto con i videogiochi, in ogni caso di recente ho apprezzato molto Sim City e F-29 Retaliator che considero un ottimo simulatore, ma non credo che ci sia stato alcun programma in particolare che mi abbia influenzato particolarmente nel refizzare Flood".

Simon." Prima di occuparmi di computer avevo sempre sognato di fare il disegnatore di cartoni animati, poi ho inizito a lavorare su un St con il quale ho realizzato la parte grafica di Dragon's Breath, quindi sono stato contattato dalla Bullfrog. Sono particolarmente soddisfatto dell'impostazione decisamente cartoonistica che sono riuscito a dare al gioco e soprattutto trovo molto convincente lo sprites principale che considero uno dei più buffi ed accattivanti in circolazione". Chiudiamo poi con una promessa di Peter Molyneaux (il boss della situazione) che ci assicura, oltre al già citato seguito di Popolous anche nuovi giochi (di cui almeno uno già in avanzata fase di sviluppo) decisamente arcade sullo stile di Flood, cosa possiamo dirgli... Bravi!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

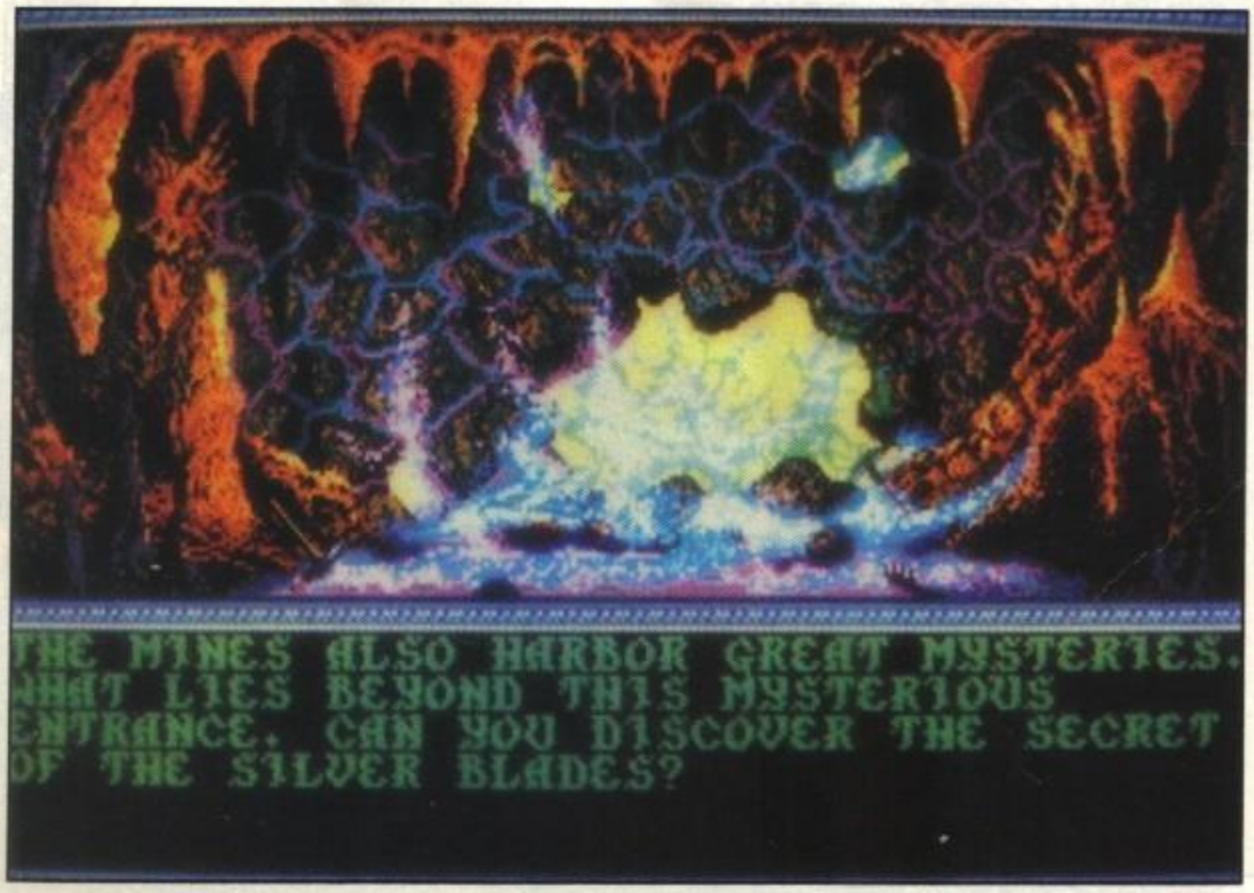
http://www.oldgamesitalia.net/

SECRET OF SILVER BLA

SSI, PC L. 69.000

Le braccia lucide di sudore tremavano sotto il tremendo peso, e gli uomini gemevano... passo dopo passo... finché il manipolo giunse a destinazione. La liscia superficie dell'acqua restituì per qualche tempo le immagini dei minatori provati dalla fatica, finché dopo un' ultimo tremendo sforzo il cofano dei tesori fu scaraventato nel pozzo. L'acqua si scompose per il terribile urto, buona parte degli uomini finì inzuppata fino al midollo, ma il Pozzo del Sapere aveva ricevuto il suo dono.

L'altissima figura del comandante si riflesse grottescamente sul velo acqueo ancora sconvolto, e si udì la sua preghiera: "O divino Pozzo del Sapere, accetta il nostro umile dono e accogli la nostra disperata supplica. Noi, popolo di Nuova Verdigris, abbiamo bisogno di un gruppo di eroi per arginare il male sorto dalle nostre miniere". Tacque, ansiosamente. Il pozzo rimase avvolto nella quiete per qualche attimo, dopo che... l'acqua iniziò a bollire, nubi di fumo invasero la caverna, e, appena si furono diradate, i corpi dei gagliardi eroi invocati erano distesi davanti al comandante. E la vostra avventura inizia qui: avrete capito che quegli eroi sono proprio i vostri, aggiungo quindi che li potete scegliere tra sei classi e altrettante razze, nello stesso stile dei due precedenti capitoli di questa serie: Pool of radiance e Curse of the azure bonds. Appena avete assemblato il vostro gruppo vi trovate dentro Nuova Verdigris con un ragguardevole quantitativo di livelli, esperienza e perfino armi magiche. Questo ci ricorda Curse, dove si parte già con una buona dose di esperienza diversamente da quanto succede in Pool e molti altri giochi di ruolo. Ciò porta alla scomparsa del famigerato scalamento dei livelli, che prevede lo scontro solo con mostri più o meno della vostra forza: non esistono più i mostri dei primi livelli (coboldi, goblin e via dicendo) e vi ritroverete relativamente presto a faccia a faccia con un drago di forza più o meno pari a quel Tyranthraxus che era, per così dire, il mostro finale di Pool. Forse sarebbe bene iniziare (come se questa fosse la prima riga!) dicendo che la struttura del gioco è identica a quella, ampiamente collaudata, su cui erano basati Curse e Pool. Lo schermo ci mostra in alto a destra la visuale esterna, in alto a sinistra un quadro riassuntivo, in basso un'area dei messaggi e nell'ultima riga una lista di opzioni possibili. Questo sistema di comando ha visto introdotta la sola novità del mouse, peraltro non molto utile. Prima citai la visione esterna, che è di due tipi: una a volo d'uccello e un'altra in 3D soggettive. La prima è assai comoda perché permette un ampio raggio visivo, ma ha il limite di non mostrare le porte e di non essere disponibile in diverse aree, mentre la seconda è sempre disponibile ma un po' ridottiva e, diciamolo, realizzata sempre nella maniera non certo esemplare apparsa in Pool. Le novità principali stanno nell'impostazione geografica: non è un segreto che Pool usasse soltanto aree di 16 X 16 locazioni, a volte artificialmente ridotte, mentre in compenso forniva un vero paesaggio: ci si poteva

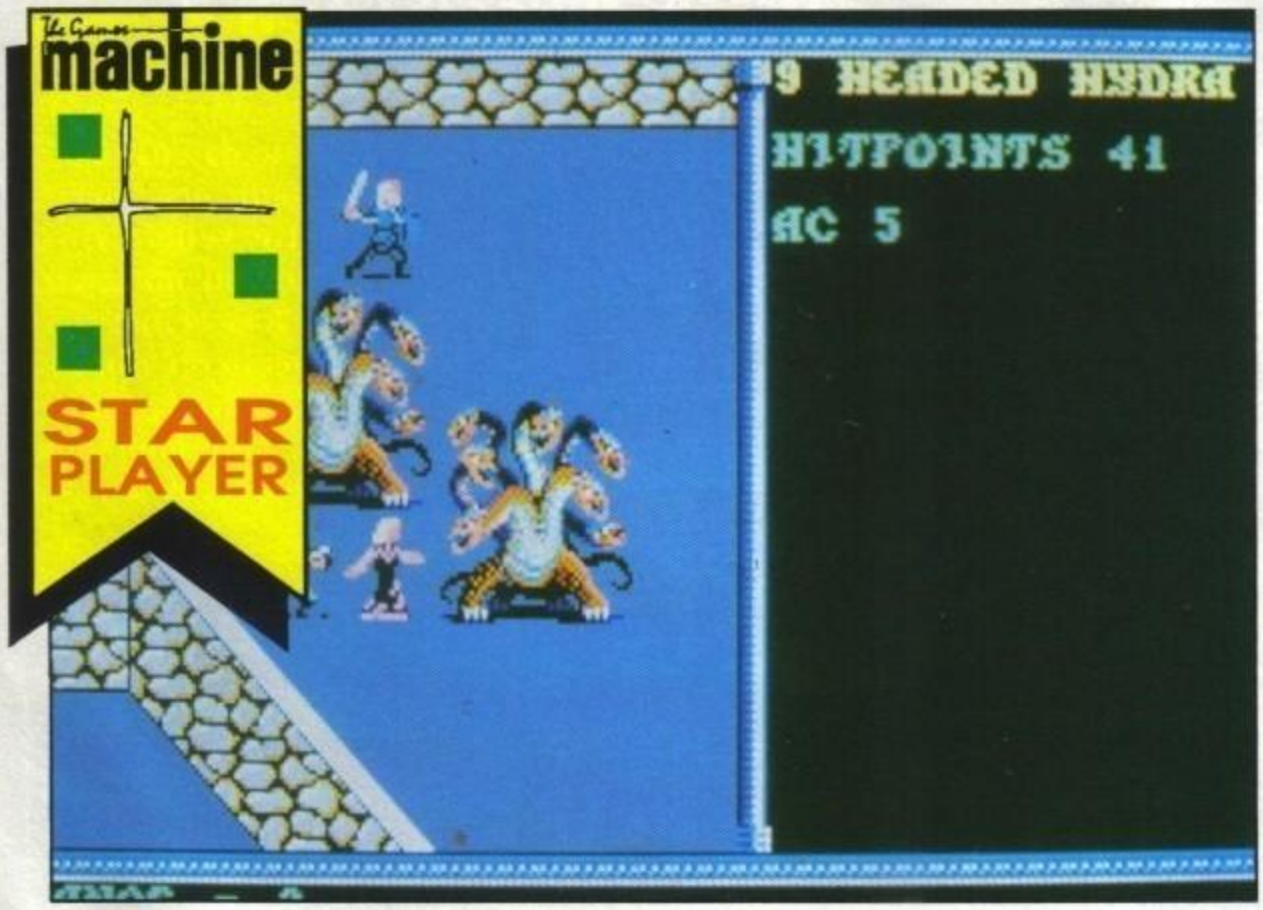


http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE DES

SSI ha dato un brusco colpo di acceleratore verso il basso, ed ecco saltar fuori sotterranei distribuiti su oltre dieci livelli, anche se, a quanto pare, tutto il mondo "alla luce del sole" è ristretto alla sola Nuova Verdigris. Non si può aver tutto, ma passiamo oltre: con Secret i vostri maghi e chierici avranno a disposizione un buon numero di magie in più. Rigorosamente invariata — e non abbondantissima — è l'oggettistica, che prevede il cinque come indice massimo per le armi magiche (forse la SSI dovrebbe prendere esempio dalla serie Might and Magic) (poveri zucconi, forse non sapete che in AD&D i bonus "magici" non salgono MAI oltre il cinque, fatta eccezione per qualche Master babbo che per i suoi personaggi usa la Holy Avenger +32? Bastava informarsi, ma si sa, i clerici son sempre i clerici... NdMA).



avventurare in Phlan e cavalcare all'esterno per cercare edifici e caverne. In Curse le aree sono diventate libere da impedimenti di forma, ma c'era un senso di costrizione perché si aveva l'impressione di viaggiare tra una serie di zone scollegate fra loro; insomma, non c'era molta unità. Un'altra caratteristica dei giochi di ruolo SSI "prima maniera" (tra cui Pool) è la ristrettezza dei dungeon: ad un solo livello e non molto abbondanti. Con Secret, la Ora devo proprio raccontarvi per benino la storia all'origine del gioco, dove alcuni minatori di Nuova Verdigris hanno svolto fin troppo bene il loro lavoro aprendo una caverna che, appena in comunicazione con le miniere, ha cominciato a vomitare un profluvio di mostri e sozzura varia. E stato un duro colpo per quella pacifica città mineraria, che aveva nelle sue caverne l'unica fonte di profitto. La storia finisce con l'inizio di questa recensione, dove i Neoverdigriani donano al pozzo tutte le loro ricchezze per avere in cambio... un manipolo di eroi nudi come vermi: il comandante ha chiesto corpi, e corpi ha avuto (ma niente altro!). Questa, amici lettori, è però solamente la punta dell'iceberg, come si suol dire. La SSI ha deciso di rompere con le storie monodimensionali di Pool e, se vogliamo, di Curse, e ci ammannisce una vicenda i cui elementi sono il Circolo Nero, i preti di Bane (vecchia conosenza di chi ha giocato a Pool), un ghiacciaio e il Dreadlord. Una storia tutta da scoprire, quindi, tramite il solito stile dei racconti da ricuperare qua e là leggendoli poi sul giornale dell'avventuriero. A voi, quindi, tocca capirci qualcosa usando quella testa che nel frattempo dovete tenere saldamente attaccata al collo, combattendo tutti coloro che la vorrebbero nella propria tana come trofeo di guerra. A proposito di mostri, Secret introduce l'opzione già apparsa in Might & Magic 2 per stabilire la forza dei nemici in relazione alla vostra, in modo da accontentare i paurosi vigliacchi e i veri avventurieri (che non devono chiedere mostriciattoli. Mai!).

QUALE CONFIGURAZIONE?

Se decidete di tentare questa grande avventura, sezionate il vostro PC er scoprire quanti K di RAM ha: nulla da fare con meno di 512 K per CGA ed EGA, mentre la TGA esige addirittura il pienone (640 K). Durante il gioco potrete deliziarvi i timpani ascoltando le supportate schede C/MS e AdLib, ma prima dovrete scompattare i dischi originali con una luuunga procedura di installazione, per cui consigliamo agli impazienti l'acquisto di un buon sedativo.

PC

Che devo dirvi? Pool è stato il mio primo gioco di ruolo, e mi ha tenuto bloccato sulla sedia fino a che non lo risolsi due volte. Secret è ancor meglo di Pool: più magie, molti più dungeon, esplorazione in abbondanza, un pacco di grafica e una storia tutta da scoprire. Come al solito l'interfaccia utente non è precisamente il massimo, ma non vi preoccupate perché vi sembrerà di essere bloccati davanti al video da qualche strano incantesimo. Un incantesimo chiamato "gran bel gioco che diverte un sacco", ed è l'unica magia su cui valga la pena d'investire per far contenti i videogiocatori. Secret of the Silver Slades è tutto qui: la logica evoluzione dei suoi predecessori, giochi di qualità e successo. Compratelo senza timore, giocatelo con ardore.

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIDNIGHT RESISTANCE

OCEAN, AMIGA/ST L. N.P.

Un disastro. Vostro padre stava lavorando su su progetto di ricerca segretissimo quando fu rapito da misteriose forze aliene con il resto della famiglia. Solo voi e vostro fratello restate liberi per poterli salvare: due grossi e tozzi mercenari con il mascellone....

Nella versione Amiga si può pilotare uno qualunque dei due o entrambi, mentre sull'Atari è ammesso un solo giocatore. Il livello uno inizia con il nostro eroe che zompa da una jeep guidata da una schiantosa biondona, atterrando in un paesaggio urbano che sembra devastato da una bomba. E proprio così, infatti: una "nucleare" ha appena fatto vedere il suo brutto muso, ma gli abitanti sciamano ugualmente per lo schermo con il chiaro intento di mettervi i bastoni tra le zampe. All'inizio partite con un mitra, ma potete entrare in un'armeria di fine livello raccogliendo un

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

po' di chiavi. In essa potete trovare una carabina, un lanciafiamme, missili, nitro, triplo fuoco, munizioni extra e altro. Il livello due prosegue nella citta` in rovina, ed è possibile evitare molti nemici sparando ai tombini e entrando nel complesso sotterraneo. Dopo un'altra visita all'armeria, il terzo livello vi vede in una foresta. Il livello quattro vi lascia continuare questa folle strage lungo un sentiero alberato, e i cinque livelli finali vi portano attraverso diversi complessi, finché ricuperate finalmente il parentado — e gli schifosi che li hanno rapiti. Sono stupito da tutto quello che la Ocean è riuscita a inserire in questo gioco. L'originale da bar era attraente, ma l'azione tipo "spara su tutto ciò che si muove" sta diventando davvero un po' abusata: in effetti, ci troviamo dinanzi ad un'altra scopiazzatura di Ikari warriors. A parte questo, la Special FX ha fatto meraviglie con la giocabilita`, compensando almeno in parte la natura ripetitiva del gioco.

ST

Non c'è il modo per due giocatori, e, stranamente, allo scorrimento è stata sostituita la successione di schermate, che comunque svolge altrettanto bene il suo lavoro. Grafica e sonoro sono allo stesso livello della versione Amiga.

Globale 90%

Amiga

Grossi sprite colorati si muovono meravigliosamente per gli scenari mossi da un preciso scorrimento orizzontale. Nove livelli suonano un po' pochi, ma la difficoltà è molto ben calibrata. Una rimbombante colonna sonora si fa sentire nello schermo dei titoli, mentre sonori campionamenti fanno bell'audio di sé durante il gioco.

Globale 92%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THUNDER

MILLENIUM, AMIGA/PC L. 29.000

Era un bel po' di tempo che non si sentiva parlare della Millenium quand'ecco uscire qualche mese fa Kid Gloves seguito a ruota dal pregevolissimo Cloud Kingdoms, due bei giochi non troppo impegnativi, ma molto divertenti; visto il genere nessuno avrebbe mai detto che nell'arco di due mesi sarebbero usciti due "signori" programmi in grafica vettoriale tridimensionale eccezionalmente fluida, di Resolution 101 ce ne occupiamo in altre pagine (sempre che BDB non ponga per motivi non comprensibili a noi comuni mortali il suo insindacabile veto) mentre adesso è il turno di Thunderstrike.

Nonostante tutte le discussioni quotidiane sulla diretta o sui vari tetti pubblicitari pare che nel lontano ventitreesimo secolo non solo le reti televisive private continueranno ad esistere, ma avranno col tempo acquistato un potere sempre crescente tanto da aver raggiunto una posizione di assoluta preminenza sul panorama politico (non senza grande compiacimento di un ipotetico Berlusconi XXIV Jr.). Una grande fetta delle trasmissioni saranno in ogni caso ugualmente dedicate a manifestazione sportive solo che nell'anno 2238 l'evento che più catalizza l'attenzione generale della gente è l'annuale trofeo del Ground Defence Game sponsorizzato dalle industrie Megacorp. Inutile dire che voi siete uno dei concorrenti che prenderanno parte alla seguitissima manifestazione che andrà in mondovisione come annuncia la stessa telecronista che ci introduce al gioco vero e proprio impostato come se fosse una vera e propria telecronaca della partita che noi vediamo dall'interno della nostra televisione futuristica, solo che questa volta ne siamo anche i protagonisti. Il passo seguente a questo punto è quello di scegliere il tipo di navetta che meglio risponde alle vostre esigenze di guida fra le cinque disponibili (vedi riquadro da qualche parte nella pagina) e quindi farete il vostro ingresso nel primo dei dieci schemi ambientato nella prima delle cinque diverse zone in cui è sviluppato il gioco (per un totale quindi di 50 livelli, lo dico per coloro che siano rimasti spiazzati dalle ripetizioni). Le differenze fra le varie arene di gioco sono le asperità territoriali, così se Denion che è la prima è fondamentalmente pianeggiante Synaps come ultima è invece costellata di montagne che rendono il vostro compito molto meno agevole (Xerses, Iceworld e Canton sono quelle intermedie e di difficoltà via via crescente). Ciascun livello è poi caratterizzato da un numero variabile di generatori e installazioni da difendere, il vostro incarico infatti è quello di proteggere le sopracitate installazioni dall'attacco dei sei tipi differenti di

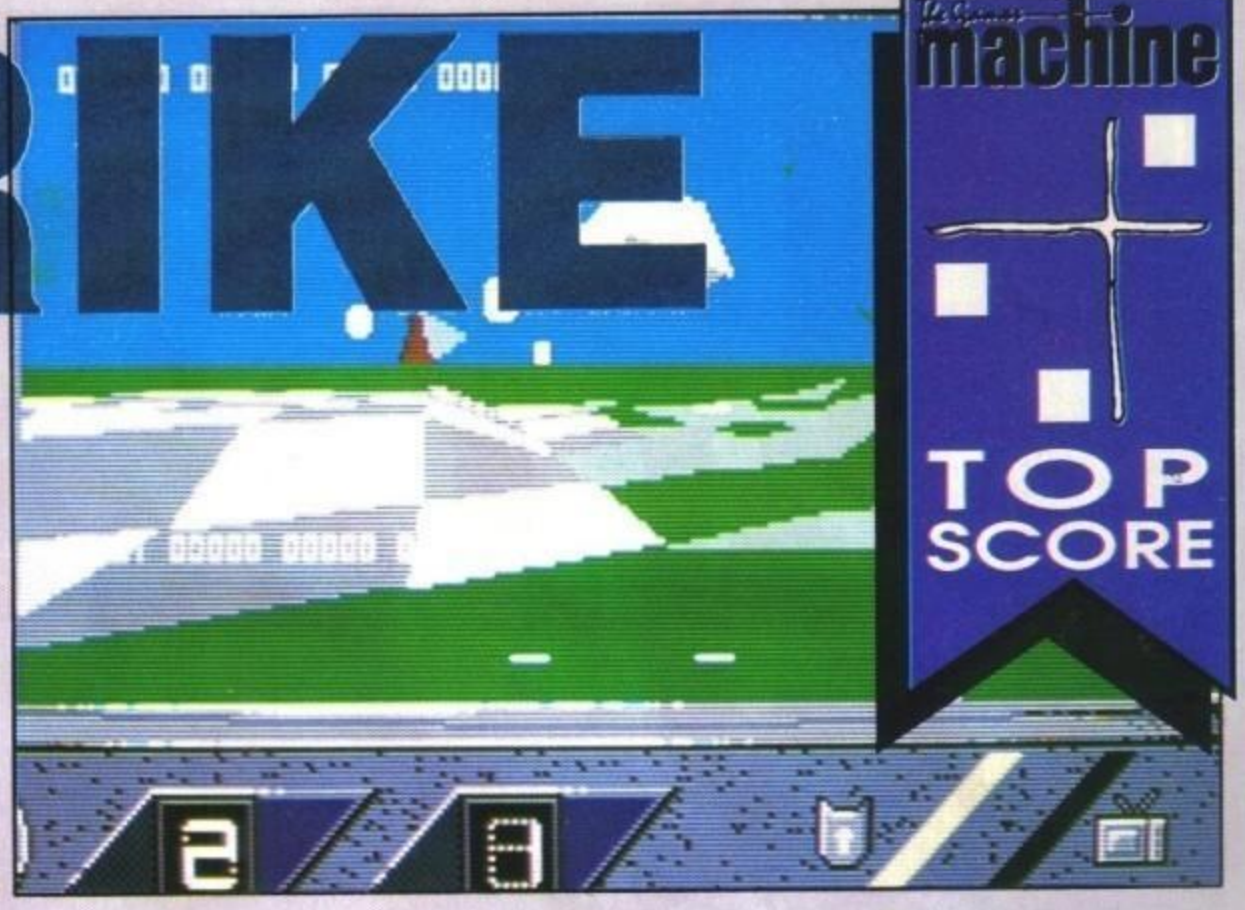
LE NAVICELLE...

- **Thunderstrike 18: è il modello standard che non eccelle in nessuna qualità, ma è nel complesso molto completo e adatto per tutte le manovre.**
- **STRIKEHORNET 22: molto lento con una velocità di punta molto ridotta, ma in compenso ha una buona accelerazione ed è discretamente maneggevole.**
- **STIKEHORNET 24: lento che il precedente modello è dotato anche di una mediocre accelerazione, ma in compenso è quello che risponde meglio di tutti ai vostri comandi.**
- **THUNDERFLY 10: pessima accelerazione, ma ottima velocità massima, buono anche come manovrabilità.**
- **THUNDERFLY 25: come evoluzione del precedente modello mantiene un'eccezionale velocità e anche una buona accelerazione, ma per contro è particolarmente difficile da controllare**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRIKE



astronavi nemiche (vedi riquadro) che vengono prodotte dai sempre sopracitati generatori; la prima cosa da fare è dunque eliminare i due volte sopracitati generatori per quindi distruggere tutti le rimanenti sopracitate astronavi, quando sarete riusciti a fare questo avrete superato il livello altrimenti se si esauriscono i vostri scudi che sono indeboliti da qualsiasi impatto oppure le due volte sopracitate astronavi riescono a distruggere tutte le tre volte sopracitate installazioni allora la vostra partita è finita è miliardi di persone che vi stanno guardando in televisione vi copriranno di pernacchi. Supponendo che siate riusciti a superare, almeno, il primo livello vi verranno segnalati i danni subiti dalla vostra navicella e quelli prodotti alle strutture che dovevate difendere, a seconda di come vi sarete comportate verranno degradate o implementate le caratteristiche tecniche del vostro mezzo. Bisogna poi ricordare che i nemici una volta colpiti possono lasciare dietro di loro dei particolari globuli che possono conferirvi delle qualità aggiuntive (vedi riquadro), tutte cose che risulteranno particolarmente indispensabili man mano che procederete nei livelli e che diventerete di conseguenza una vera e propria star televisiva il cui coraggio e abilità faranno impazzire le platee di tutto il mondo (quasi come il grande Totò, ndMax).

LE NAVICELLE...

- **SABOTEURS: si dirigono subito sulle installazioni che una volta distrutte lasciano al giocatore solo dieci secondi per terminare il livello.**
- **FIGHTERS: vi puntano decisamente addosso, colpiteli o loro colpiranno voi.**
- **GLIDERS: vagano piuttosto sbadatamente per l'arena sparando di tanto in tanto qualche colpo.**
- **LUNGERS: accelerano improvvisamente per colpirvi da distanza ravvicinata.**
- **BOMBERS: sono particolarmente lenti, ma possono sganciare delle pericolosissime bombe.**
- **MUTANTS: sono dei Saboteurs fino a quando non hanno fatto saltare un'installazione, quindi diventano dei velocissimi caccia altamente minacciosi.**

ARMI SUPPLEMENTARI...

- **DEFENCE POD: girano attorno alla vostra navicella proteggendola, se ne possono prendere fino a tre, ma si perdono alla prima collisione.**
- **TWIN POD: per un numero limitato di colpi raddoppierà la vostra potenza di fuoco.**
- **POWER POD: incrementa del 500% la potenza distruttiva dei vostri colpi risultando particolarmente devastanti sui generatori.**
- **SHIELD POD: aumenta del 25% il livello dei vostri scudi.**
- **TURBO: se ne possono raccogliere in numero non superiore a quattro e consentono per cinque secondi di acquistare un super velocità.**

PC

La velocità in un gioco come questo è indubbiamente la dote più importante e non si può certo dire che qui manchi anche se il vostro PC non dovesse essere proprio un "fulmine". Il sonoro poi è, come sull'Amiga, ottimamente costituito dalla celeberrima Toccata e Fuga in Do Minore di Bach.

Globale 93%

Amiga

Non credo sia obbligatorio partire da un'idea complicatissima per riuscire a sfornare un grande gioco, anzi! Thunderstrike ne può essere un ottimo esempio partendo dal concetto base del più classico spara e fuggi sul quale si sviluppa un'imponente e solidissima costruzione che trova le sue fondamenta su un superveloce sistema vettoriale in tre dimensioni ed una maneggevolezza del vostro caccia realmente strepitosa. Credo che vada a collocarsi con merito fra altri grandi capolavori vettoriali come Powerdrome e Stunt Car Racer, fossi in voi non me lo perderei...

Globale 93%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE LAST NINJA 2

SYSTEM 3, AMIGA/PC L. 49.000

Splash, splash, splash. Cosa sarebbe questo rumore? Il ninja che fa il bagno nella tinozza di casa? Beh, non esattamente: è soltanto il ben noto suono della risacca di qualche lontanissima isola tropicale dove il nostro Armakuni si è rintanato per riposarsi un pochino. Eh, già, forse vi giungerà nuovo ma anche i guerrieri ninja vanno in vacanza e il nostro eroe, che notoriamente è un gran furbone, ha pensato bene di attingere ai fondi della sua compagnia ninja per pagarsi una bella vacanza ai tropici (lasciando al verde tutti gli altri).

Inutile dire che uno dei motivi della scelta del posto è costituito dalle bellezze locali che vagano liberamente per l'isoletta alla ricerca di qualche svago. Purtroppo i ninja non vanno mai completamente in vacanza, e Armakuni non fa eccezione: non appena si avvicina con un bell'inchino a qualche indigenotta e cerca di aprire bocca ecco che uno strano tic nervoso lo costringe a sventolare le braccia freneticamente come se avesse in mano la sua fida spada.

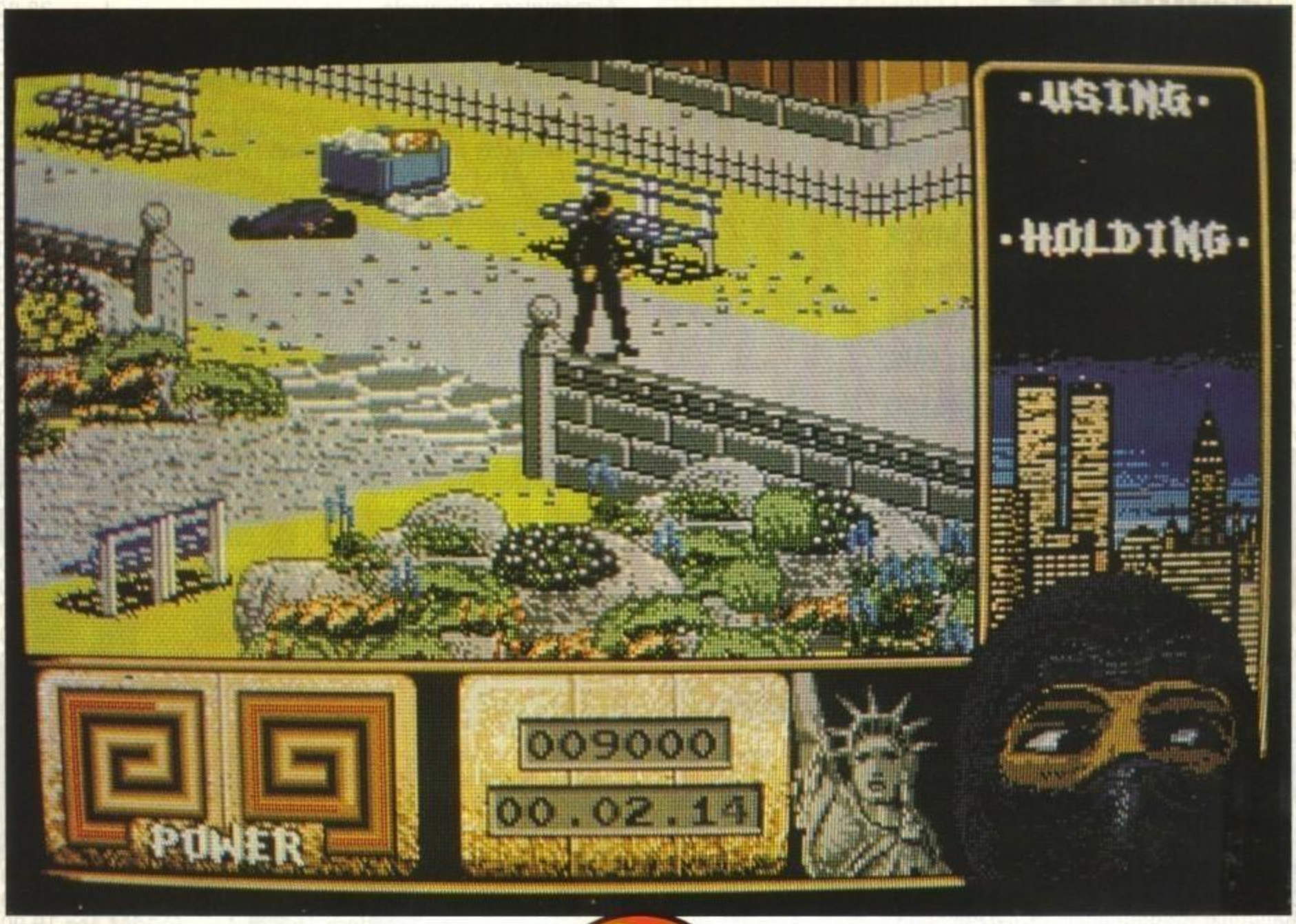
E così, a furia di zac zac zac psicologici (che vogliano dire: niente donne, siamo ninja?), Armakuni viene ora considerato, nel migliore dei casi, un pazzo schizofrenico o, nel peggiore... questo non ve lo dico neanche. Intanto nel mondo la situazione è grave: lo Shogun Kunitoki è stranamente ritornato a tiranneggiare i poveri umani digiuni di arti marziali.

La sua base di azione è ora Manhattan e le 27394 divinità ninja hanno deciso di mandare qualcuno a distruggerlo una volta per tutte e così, combinando i loro poteri, riescono con sommi sforzi a strappare dalle sue vacanze il recalcitrante Armakuni.

Ed ecco che, come svegliandosi da un sogno, il nostro eroe si trova vestito del classico completo ninja, ma senza uno straccio di arma, su di uno strano terrazzo su cui stranamente spicca una batteria musicale. Un'occhiata più attenta gli riserva la bella vista della Statua della Libertà all'orizzonte, vista che riesce solo a fargli perdere le staffe per la vacanza interrotta così bruscamente. Armakuni tira quindi fuori la sua prima saggia decisione da 37 anni a questa parte (ma non ne aveva 29?): chiedere delucidazioni al dio numero 1852, tale Iosonoquiperspiegaretutto. E il dio prontamente spiegò tutta la storia

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



dalla A (di Armnakuni) alla K (di Kunitoki) e concluse finalmente con un "soddisfatto: cos'hai da dire?". Il nostro eroe ovviamente pensò "porca vacca, ma proprio a me doveva capitare!" ma disse con un forzato inchino "sono molto onorato della fiducia che riponete in me". Purtroppo imparò suo malgrado che gli dei sapevano anche leggere nel pensiero una volta che si ritrovò in mutande nella piazza principale di New York.

PC

Last Ninja 2 non offre niente in più al suo predecessore oltre alla diversa ambientazione. E sempre il solito gioco a ricerca di oggetti (alcuni lampeggianti, altri ben nascosti) con non pochi elementi da pestaduro, realizzato in grafica pseudo-tridimensionale e che dovrebbe avere il suo punto di forza soprattutto nell'impatto figurativo. A proposito di grafica bisogna dire che non si sono sforzati troppo: niente VGA pura, ma le solite CGA e EGA (e, tanto per cambiare, peggio dell'Amiga). La giocabilità, poi, non è eccelsa ed è consigliato un joystick a causa del buon numero di mosse selezionabili. Tutto questo non vuole assolutamente essere una serie di difetti gravi, ma se avete già visto da qualche parte il primo Last Ninja sapete già cosa dovete aspettarvi.

Globale 75%

Amiga

Purtroppo nella conversione da 16 a 8 bit Last Ninja 2 perde in convenienza, come direbbero i pubblivori. Non che il gioco sia da buttare via, tutt'altro; è una divertente avventura dinamica coi suoi begli enigmi. Il problema è l'assenteismo, fenomeno da riferirsi agli sprite "nemici" e che si manifesta in quasi tutti gli schermi. Un cattivone da prendere a calci e via: e qui ci si accorge della differenza che passa da un 8 a un 16 bit. Purtroppo, nell'improvviso fenomeno di defezione di idee che deve averla colpita, la System 3 ha rincarato la dose: schermi che si devono autodisegnare e grafica accettabile ma che può essere considerata il massimo solo per un Commodore 64, con tutto il rispetto per i possessori della succitata macchina.

Globale 77%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

electronics PERFORMANCE

Via San fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso) - T. 039/744164

Articolo		Prezzo
Amiga 2000	L.	1.750.000
Amiga 500	L.	790.000
Drive esterno A.500/2000 c/multidis.	L.	230.000
Modulatore A.500/2000	L.	60.000
Cavo skart per TV/monitor A500/2000	L.	32.000
Espansione 512k c/clock A.500	L.	235.000
Hard Disk A.500 20Mb c/controller		telefonare
Videodigitalizzatore audio/video.A500	L.	200.000
Videodigit. audio/video/stereo A500	L.	300.000
Interfaccia MIDI per Amiga	L.	120.000
KIT START 1.3 A.500 (c/montaggio)	L.	90.000
Scheda JANUS Xt / 5''1/4 360K	L.	450.000
Scheda JANUS At / 5''1/4 1,2 Mb		telefonare
Hard Drive Cartdridge 44Mb MS Dos		telefonare
Scheda espansione A.2000 da 0 a 8Mb		telefonare
Hard Disk 30 Mb A.2000 SCSI		telefonare
Hard Disk 40 Mb A.2000 SCSI		telefonare
MODEM 2400 per A 500/2000	L.	390.000
MODEM 2400 interno per A 2000	L.	450.000
Handy Scanner per Amiga (200 dpi) 16		telefonare
Handy Scanner per Amiga 4096 colori		telefonare
Handy Scanner per Amiga (400 dpi) 16gs		telefonare
Genlock RGB Splitter per A.500/2000		telefonare
Penna ottica AMIGA comp. c/tutti programmi	L.	35.000
MONITOR colori per AMIGA/P.C./C64	L.	540.000
MONITOR 1084 Commodore (con 3 coll. diversi)	L.	650.000
MONITOR monocromatico c/audio univ.	L.	195.000
Stampante colori per Amiga e PC LC10	L.	495.000
Stampante (nero) per Amiga e PC Mannesmann	L.	550.000
Stampante (doppia interf.) C64/Amiga/PC	L.	395.000
Base per stampante c/cassetto carta	L.	45.000
Cavo centronics per stampanti PC/Amiga	L.	25.000
Interfacce per trasf. stampanti		telefonare
MOUSE microsw. per AMICA-PC-AT-AMSTRAD	L.	95.000
Tappetino mouse antistatico	L.	16.000
Filtro antidisturbo corrente	L.	19.000
COMMODORE 64 New	L.	295.000
Registratore compatibile C 64	L.	59.000
Registratore Commodore 1530/1531	L.	79.000
Regolatore elettronico testine registratore	L.	19.000
Adattatore registratore da C16 a C64	L.	25.000
Duplicatore registratore C64	L.	18.000
Cassette vergini per computer C10/C60	L.	1.000
DISK DRIVE compatibile per C64	L.	280.000
DISK DRIVE 1541 II per C64	L.	350.000
Geos C64 (manuale italiano)	L.	45.000
Penna ottica C/64-128k c/programma	L.	35.000
Digitalizzatore Commodore 64-128K	L.	65.000
Reset Salvasoftware	L.	18.000
CAPTAIN MIKI II sprot. copiatore progr. C64	L.	75.000
FINAL TURBO IV sprot. copiatore progr. C64	L.	79.000
FAST DISK velocizzatore drive C64	L.	45.000
Cavo skart per TV/monitor C64-128k	L.	19.000
Cavo monitor colore per C64-128k-C16	L.	25.000
Cavo TV-computer mt. 1,5 C64-128-16	L.	6.500
Cavo Tv-computer mt. 3 C64-128-C16	L.	12.000
Cavo 40-80 colonne per 128K skart	L.	25.000
Cavo seriale per drive e stampanti	L.	16.000

Articolo		Prezzo
Alimentatore universale	L.	28.000
Alimentatore Atari 2600	L.	39.000
Alimentatore Commodore 16	L.	39.000
Alimentatore Commodore 64 c/interruttore	L.	55.000
Alimentatore AMIGA 500	L.	90.000
Copricomputer in plexiglas Amiga 500	L.	19.000
Copricomputer in plexiglas Comm. 128k	L.	18.000
Copricomputer in plexiglas Comm. 64 New	L.	16.000
Copricomputer in plexiglas Comm 64-C16-V.20	L.	14.000
Kit puliscitestine videoregistratori	L.	19.000
Kit puliscitestine drive 5''1/4 e 3''1/2	L.	15.000
Dischi 5''1/4 df.dd (min. 25 pz.) CAD.	L.	1.000
Confezione 10 dischi 5''1/4 df.dd c/conten	L.	12.000
Dischi 5''1/4 df.dd. 2 Mb	L.	2.500
Dischi 3''1/2 df.dd. (sfusi)	L.	2.000
Dischi 3''1/2 df.dd (conf. 50 pz.)	L.	1.500
Confezione 10 dischi 3''1/2 df.dd c/conten.	L.	25.000
Dischi 3''1/2 HD. 3 Mb	L.	4.000
Tagliadischi in acciaio per 5''1/4	L.	14.000
Portadischi 5''1/4 ''Posso'' per 150 pz. circa	L.	39.000
Portadischi 3''1/2 ''Posso'' per 170 pz. circa	L.	45.000
Portadischi 3''1/2 (cont. 10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 3''1/2 (cont. 40 pz.)	L.	24.000
Portadischi 3''1/2 (cont. 80 pz.)	L.	28.000
Portadischi 5''1/4 (cont. 10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 5''1/4 (cont. 50 pz.)	L.	24.000
Portadischi 5''1/4 (cont. 100 pz.)	L.	28.000
Portacassette componibili Multibox (10 pz.)	L.	3.500
Joystick Flashfire ''Bep Bop''	L.	7.500
Joystick Flashfire c/3 spari man.	L.	10.000
Joystick Flashfire c/3 spari man. autofire	L.	15.000
Joystick Flashfire c/3 e microswitches	L.	25.000
Joystick Flashfire trasparente autofire	L.	19.000
Joystick Flashfire trasparente microswitc.	L.	29.000
Joystick Flashfire MSX Normal	L.	15.000
Joystick Flashfire MSX Sensorial digitale	L.	49.000
Joystick Flashfire AMSTRAD con cavo sdopp.	L.	24.000
Joystick Flashfire AMSTRAD c/cavo sd.micro.	L.	35.000
Joystick Flashfire Commodore 16-Plus 4	L.	19.000
Joystick Wiz Master con 3 sistemi comando	L.	35.000
Joystick Competition Pro 5000 microsw. nero	L.	38.000
Joystick Competition Pro 5000 m.trasp.col.	L.	48.000
Joystick Switch Joy con leva acciaio	L.	20.000
Joystick QS 128×tutti sist. e Nintendo	L.	59.000
Joystick microswitches SAVAGE	L.	39.000
Joystick QUICK JOY con timer	L.	35.000
Joystick ALBATROS microswitches	L.	49.000
Joystick per PC e Schede joystick da	L.	20.000
Joystick Mouse Flashfire digitale a sensori	L.	45.000
Paddles controller Flasfire (coppia)	L.	18.000
Cavo adattatore con diodi sdopp. Amstrad	L.	9.000
GIOCHI cassetta C64-C16-MSX-Oliv-AMSTRAD da	L.	9.000
GIOCHI disco × C64-AMIGA-ATARI ST, ecc.. da	L.	10.000
GIOCHI P.C. 5''1/4 e 3''1/2 novità settimanali		telefonare
Schede e Hardware P.C. richiedere listino dettagliato		
Carta per stampante (conf. 500 fg.)	L.	15.000
Nastro stampante MPS 801	L.	12.000
Nastro stampante MPS 802	L.	18.000
Nastro stampante MPS 803	L.	13.000
Nastro stampante Seikosha SP180	L.	21.500
Nastro stampante Star LC 10 colori	L.	29.750
Nastro stampante Star LC neri	L.	12.000
Nastro stampante MPS 1500/Olivetti DM105	L.	27.500
Nastro stampante TXP 1000 nero	L.	11.000
Nastro stampante MPS 1200	L.	15.000
Nastro stampante MPS 1230	L.	18.000
Integrati - Ricambi - Cavetteria in genere		

PERMUTE RIPARAZIONI ASSISTENZA RICAMBI

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI. TELEFONARE PER CONFERMA AL N° (039) 744164

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN UN ECCESSO DI COLLABORAZIONE DA PARTE DI MBF, ABBONDIAMO CON I FAMIGERATI...

P.C.'S CHEAT'EM UP

Eh, sì! Stavolta l'abbondanza di trucchi è un omaggio estivo del nostro insuperabile MBF, che ne ha raccolto nella posta, a scuola, a casa e chissà in quali altri luoghi di perdizione... per cui bando alle ciance, e via con il baraggio!!! ➡➡➡➡➡

CENTRI SOFT

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA
NOVITA'
Vendita per corrispondenza

SOFTWARE ORIGINALE DAL 1984
oltre 2000 articoli
LAGO SHOP
Via Napoleona 16 - 22100 Como
Telefono (031) 30.01.74
Aperto al pubblico dal Lunedì al Venerdì

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294
COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA
SOFT center
VENITE A TROVARCI

A BARLETTA
COMPUTER SHOP
PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN
COMMODORE - AMIGA
ACCESSORI-PERIFERICHE-GIOCHI
PROGRAMMI ANCHE PER
ATARI-AMSTRAD-IBM PC COMPATIBILI
ASS.TECNICA E CONSULENZA QUALIF.
VENITE A TROVARCI IN
VIA CARLI 17
TEL./FAX 0883-521794

SOFTWARE ORIGINALE
Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL

home & personal computer

Via Mach Mahon, 75 - 20155 MILANO - NEGOZIO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - Fax (02) 33000035
Servizio tecnico - Tel. (02) 3270226 al mattino
Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

PC o AMIGA?? TUTTE E DUE!!!
Oggi è possibile con NEWEL
e la sua fantastica offerta speciale

AMIGA 2000 SERIE 6.02.
1Mb, chip Ram nuovo Fat Agnus, con tastiera completo di mouse. Manuali basic e dischetti in italiano. Garanzia 12 mesi in tutto il territorio, + hard disk 20Mb, MS DOS AMIGA DOS originale 2092, scheda di compatibilità MS DOS completa di drive 5.25", Manuali MS-DOS GW BASIC in italiano garanzia ufficiale Commodore Italia Spa.

Configurazione con Emulatori Janus 8086 XT 512K + drive 5.25" L. 2.600.000

Configurazione con scheda AT Janus 80286 1Mb drive 5.25" 1,2 Mb L. 3.200.000

AMIGA 2000
come sopra versione base L. 1.600.000

Scheda Janus XT base L. 1.499.000
Scheda Janus AT base L. 999.000
Hard disk 20 Mb MS-DOS L. 450.000

Inoltre vi proponiamo le nostre offerte speciali promozione luglio - settembre per apertura filiali

Per AMIGA 500

Hard disk 20Mb autobooting FFS - DMA GVP espandibile interamente 4Mb RAM	L. 1.800.000
+ tavola grafica Easel valore di listino	L. 2.050.000
Come sopra ma hard disk 40Mb valore listino	L. 1.990.000
	L. 2.250.000
Digitalizzatore audio o video per AMIGA - Easy Wiew - Easy Sound	L. 99.000

OFFERTE VARIE DA NON PERDERE

Modem 300/1200 Videotel per Commodore 64	L. 49.000
Espansione di memoria 512K per AMIGA	L. 130.000
Come sopra con clock	L. 160.000
Portatili PC XT 8086 Bondwell 512/640K, doppio drive 3,5" 720K, modem integrato 300/1200/Baud, schermo al plasma	L. 1.590.000
Portatili 286 1Mb, HD 40Mb, schermo al plasma da	L. 3.990.000
Schede GVP 68030 + 6882 28MHz a partire da	L. 1.300.000

Sono in offerta speciale di svendita una grossa quantità e tipi di cartuccie per Commodore 64

Smart Card 32K ROM, in tampone	L. 99.000
Stard DOS velocizzatore per drive 64	L. 20.000
ROM 802 caratteri grafici	L. 15.000
Interfaccia MIDI 64	L. 70.000
CPM Emulator 64 con software	L. 29.000
Modem 300/1200 accoppiatore acustico	L. 30.000

E tante, tante altre offerte!!
Passate a trovarci a Milano in Via Mac Mahon, 75
Oppure ordinate direttamente a:
3270226 Servizio Tecnico Ricezione Ordini
93580086 Servizio Automatico Ricezione Ordini
0377.....Prossima Installazione Ski Line

OPPURE
Se preferisci un PC scegli sempre nella famiglia Commodorre ai prezzi scontati NEWEL

PC30 III L. 2.250.000
Microprocessore 80286 6-8-12 MHz. memoria 640 Kb, 1FDD da 3 1/2", 1 HD da 20 MB. Tastiera avanzata, Monitor 1404 14" fosfori ambra, MS-DOS 4,01

PC30 III L. 2.250.000
Microprocessore 80286 6-8-12 MHz. Memoria 640 Kb, 1 FDD da 3 1/2", 1 HD da 20Mb Tastiera avanzata, Scheda Super VGA, Monitor 1403 fosfori bianco carta, MS-DOS 4.01
Con monitor Super VGA colori L. 3.200.000

PC40 / 40 III L. 2.990.000
Microprocessore 80286 6-8-12MHz, Memoria 1Mb, 1FDD da 5 1/4", 1 HD da 40 Mb (19ms), Tastiera avanzata, VGA, Monitor 1403 14" fosfori bianco carta, MS-DOS 4.01.
Con monitor Super VGA colori L. 3.700.000

TUTTI I COMPUTER SONO CORREDATI DI MANUALI IN ITALIANO, GARANZIA COMMODORE ITALIA 12 MESI
TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA

Le schede Janus sono acquistabili solo in combinazione.

DATI TECNICI PC 30 III

CPU, CPU 80286, 16 bit; Coprocessore matematico 80286 (opzionale); Frequenza di clock 6/8/12 MHz, commutabile.
Memoria RAM da 640 Kb (standard); Unità a dischetti da 3 1/2",1,44 Mb; Unità a dischetti da 5 1/2", 1,2 Mb (opzionale); BIOS Auto Configuration™ Commodore con funzione di rispristino incorporata (ROM da 32K); Unità a disco fisso da 20 Mb, con interfaccia per bus AT.
Interfacce. Interfaccia seriale RS232C; Interfaccia parallella Centronics; Interfaccia Mouse (Bus-Mouse Microsoft™ compatibile, per collegamento con Mouse 1352 Commodore).
Adattatore video. Adattatore video EGA; Hercules compatibile.
Monitor. Monitor monocromatico da 14" con possibilità di inclinazione e rotazione.
Orologio. Orologio in tempo reale con data (alimentazione a batteria).
Sistema operativo. MS-DOS 4.1, GW BASIC Video.
Espansione. 3 slot di espansione compatibili con lo standard industriale, completamente disponibili per schede di espansione, schede di rete, ecc.

DATI TECNICI PC 40 III

CPU. CPU 80286, 16 bit; Clock commutabile 6/8/12 MHz; Coprocessore matematico 80287 (opzionale).
Memoria. RAM standard da 1 Mb, di cui 640Kb per MS DOS e 340Kb come disco RAM; Unità a dischetti da 5 1/4", 1,2Mb; Unità disco da 3 1/2", 760Kb (opzionale) Unità a disco fisso da 40Mb, 20 ms.
Interfacce. Interfaccia seriale RS232C; Interfaccia parallella Centronics; Interfaccia per mouse, (Microsoft Bus-Mouse compatibile per il collegamento con il mouse 1352 Commodore); Interfaccia video.
Espansione. 4 slot di espansione conformi allo standard industriale, 2 disponibili per schede di espansione con capacità di memoria 8 o 16Mb, o schede per il collegamento in rete.
Adattatore video. Addattatore grafico VGA integrato con funzioni VGA ottimizzate: 256 colori emulati contemporaneamente da una tavolozza da 262144, MDA, CGA, Hercules.
EGA. Frequenza max. di quadro 70 Hz; Risoluzione max. 934 x 400 punti, (modo monocromatico).
Monitor. Monitor monocromatico da 14", visualizzazzione analogica, con possibilità di rotazione e inclinazione.
Tastiera. Tastiera DIN, 102 tasti; Tasto di Reset.
Orologio. Orologio/data in tempo reale (alimentatore a batteria).
Sistema operativo. MS-DOS 4.1 GW Basic.
Interruttore a chiavetta

Le specifiche tecniche sono suscettibili di modifiche senza preavviso.

FINALMENTE DISPONIBILE
AMIGA 3000 - TELEFONARE!

COMPUMAIL® **GRUPPO NEWEL**

VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - CON POSTA O CORRIERE
VIA MATTEOTTI, 21 - 20020 ARESE (MI) TEL./FAX 02/93580086

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL

home & personal computer

Via Mach Mahon, 75 - 20155 MILANO - NEGOZIO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - Fax (02) 33000035
Servizio tecnico - Tel. (02) 3270226 al mattino
Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

LA FORZA SIA CON VOI

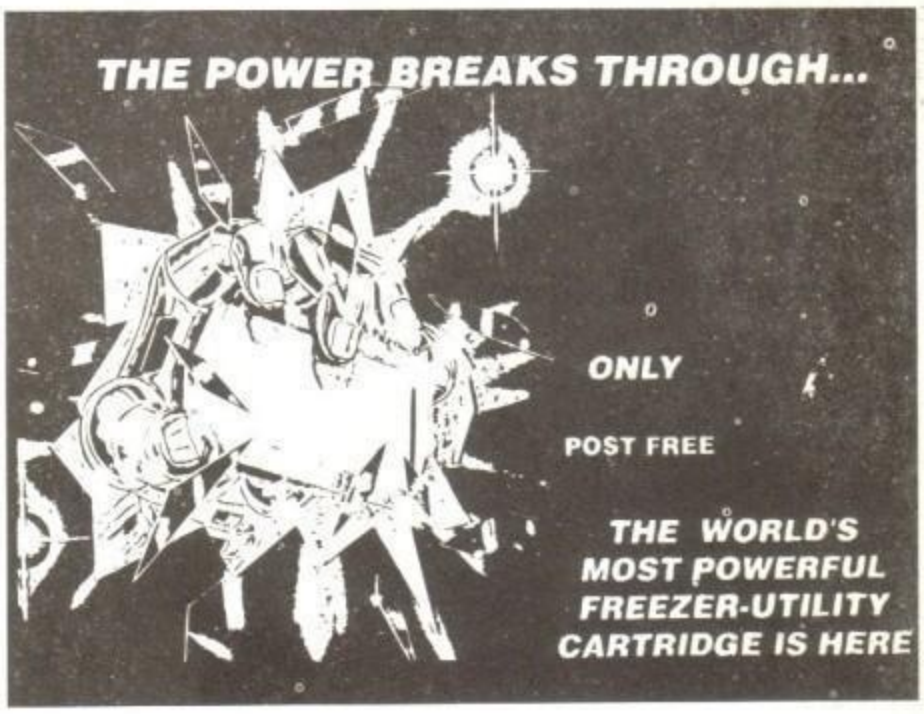
La più potente FREEZER-UTILITY CARTRIDGE al mondo è qui.

Il più potente sprotettore monitor di linguaggio macchina.

Il prodotto che ogni possessore di Amiga sta aspettando.

Guardate la quantità inverosimile di possibilità:
La Action Replay per Amiga si connette semplicemente nella porta espansione per A500
e congela la maggior parte dei programmi.

Vite infinite - per giochi/Trainer
Sprite Editor
Individua ed elimina i virus
Cattura immagini e suoni dai dischi
Blocca e fa ripartire
Individua le locazioni di memoria Fast Ram/Chip Ram



AMIGA ACTION REPLAY

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per Amiga 500/1000 con opzione di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, vite infinite ecc.). Permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento, registrarlo e riprenderlo dal medesimo posto. Salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. Funzione moviola (rallenta programmi e giochi). Potente virus-detector, sprite-editor, oltre che monitor straordinario per il linguaggio macchina. Questo e molto di più ti aspetta in Amiga Action Replay!!!
Il tutto ad un prezzo eccezionale!

COMPUMAIL®

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - CON POSTA O CORRIERE

VIA MATTEOTTI, 21 - 20020 ARESE (MI) - TEL. E FAX (02) 93580086

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STARGOOSE

(Amiga)
Tente premuti tutti i tasti di funzione mentre giocate e avrete vite extra su un piatto d'argento.

SPACE ACE

(Amiga, ST)
Volete completare il gioco senza muovere un dito? Allora partite, mettete in pausa e poi scrivete DODEMODEXTER

NINJA WARRIORS

(Amiga, ST)
E' la Sales Curve stessa a rivelare a TGM i codici del mitico Ninja Warriors.
Amiga-Iniziate il gioco normalmente, premete il 'caps lock', scrivete la parola magica che desiderate e rilasciate il 'caps lock'.

CHASE HQ

(ST)

Iniziate il gioco normalmente: tenete premuto il pulsante di fuoco del joystick e il tasto sinistro del mouse. Mentre fate questo, scrivete GROWLER. Ora, quando proseguite col gioco potete resettare il timer premendo 'T'.

ELECTROCOP

(Lynx)
I primi tips per la micromeraviglia Atari: squillino le trombe!

Livello 1, Porta 1, Codice:2473
Livello 1, Porta 2, Codice:9874
Livello 2, Porta 1, Codice:3287
Livello 2, Porta 2, Codice:5409
Livello 3, Porta 1, Codice:9284
Livello 3, Porta 2, Codice:7210
Livello 3, Porta 3, Codice:3963
Livello 3, Porta 4, Codice:7395
Livello 3, Porta 5, Codice:8294
Livello 4, Porta 1, Codice:0394
Livello 7, Porta 1, Codice:6021
Livello 11, Porta 1, Codice:0293
Livello 12, Porta 1, Codice:2987

APB

(Amiga)
Quando appare lo schermo dei titoli, spingete in avanti il joystick e premete il fuoco. Il gioco partirà il giorno 16.

AMIGA 3000*
(Microprocessore 68030 16/25 MHz, 2 MB Ram, HD QUANTUM40-100 MB, Amiga 1.3/2.0, ECS, Risoluzione 1280 x 512 senza interlacciamento
AMIGA VISION
*a partire da Lit. 5.500.000 + IVA
IL CURSORE
Via Campo dei Fiori,35
20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283
COMMODORE POINT
IBM COMPATIBILI
ULTIMISSIME NOVITA'
HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA 500 APPETIZER
(Amiga 500, Software Appetizer)
AMIGA 2000 DESK TOP VIDEO
(Amiga 2000, HD 20Mb, Monitor 1084S, Genlook, TV TEXT, TV SHOW)
AMIGA 2000 DESK TOP MUSIC
(Amiga 2000, HD 20Mb, Monitor 1084S, Interfaccia Midi, MUSIC-X)
TOWER 80386 GIS
Microprocessore 80386 33MHz
4 MBytes Ram, HD AT-BUS 180 MBytes
1 FDD 3 1/2 1,44 MB, 1FDD 5 1/4 1,2 MB, Mouse
Scheda grafica Super VGA 1024x768
Monitor VGA 1024x768 colori
Lit. 5.000.000 + IVA

FIRE AND BRIMSTONE

(AMIGA)

E' ancora lui, il mitico STEFANO PICCIOLO a fornirci un altro mega trucco per questo gran bel giochetto: premendo F1 durante la presentazione potrete scegliere il livello da cui partire...

AMC

(AMIGA)

Ed eccovi le password per un clone spudorato di BEAST, tra l'altro, fatto anche maluccio...

1) NOSTROMO
2) DISCOVERY
3) ENTERPRISE
4) DAGOBAH
5) REPLICANT
6) KRULL
7) METROPOLIS

MARCO & LUCA TRAVERSO — Roma -

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLYING SHARK

(AMIGA)

Scrivete nella top ten uno dei seguenti codici e otterrete tanti di quei trucchetti infami che vi vergognerete di voi stessi...

KD5 (o KD3, non si capisce bene...) = vite infinite
5-H (o 3-H, idem come sopra...) = max potenza fuoco
RAB = invulnerabilità
RLH = mega smile!

NB: scrivendo l'ultima lettera, tenete premuto il tasto 5 della tastierina numerica!

DEMONIO CAIO

KLAX

(AMIGA)

Durante la partira, premere il tasto "3" per finire il livello corrente e il tasto "4" per arrivare subito al livello 100!

Nazzeo Marco — Roma

PETER BEARDSLEY'S SOCCER (AMIGA)

Come arrivare fino in porta senza essere minimamente sfiorati dagli avversari? Beh, basta tener continuare a premere leggermente il fire quando si è in possesso della palla... Comunque il gioco resta una gran porcata...

Demonio Caio

BETTER DEAD THAN ALIEN

(AMIGA)

Scrivete CHAMP nello schermo dei titoli e poi durante il gioco premere i vari tasti funzione...

Demonio Caio

THUNDERBLADE

(AMIGA)

Scrivete CRASH nello schermo dei titoli e premete HELP... A questo punto non vi resterà che una cosa da fare, e cioè premere tasto corrispondente al livello da cui volete partire...

Demonio Caio

F16 FALCON

(AMIGA)

Problemi con le munizioni? Ma qui il problema non si pone, sì perché... Ehm, perché il nostro DEMONIO CAIO ha scoperto che basta premere i tasti X-SHIFT e CTRL per rifornirsi ben benino...
DEMONIO CAIO, un nome, una garanzia...

RAINBOW ISLAND

(AMIGA)

Ed eccovi un po' di codici da digitare nello schermo dei titoli per risolvere uno dei migliori platform game di sempre:

BLRBJSB5 = velocità max
R5SB5SBR = double arcobaleno
SSSLLRRS = speedy arcobaleno
LBS5RWL. = crediti infiniti

Ehi, DEMONIO CAIO se scrivi un po' più chiaro ci fai un favore!!!

Demonio Caio

FIGHTER BOMBER

(AMIGA)

Al posto del vostro nome digitate BUCKAROO... A questo punto il computer vi risponderà "OH NOOO! IT'S A BUCKAROO!". Il cheat-mode ora è attivo e potrete scegliere tutte le missioni che vi pare e premendo "D" durante il gioco sarete trasportati direttamente sull'obiettivo!

Demonio Caio

HOT SHOP

SPECIALITÀ INFORMATICHE

La sede di una nuova dimensione per il Vostro Computer:
Le migliori marche software
I migliori prodotti hardware

Con l'occasione dell'apertura della nuova sede, nel cuore di Genova, offriamo a tutti:

- VideoGenlock MKII & VideoGenlock A2000 a L. 360.000
- Framer Overscan a L. 1.200.000
- Televideo MK2 Amiga a L. 215.000
- Espansione di memoria per A500 da 512K a L. 140.000
- Drive esterno per Amiga L. 199.000
- Drive interno per A2000 L. 140.000

Novità:

Cabinet portamonitor per A500, Kick Start 1.2/1.3 su ROM, Hard Disk, Digitalizzatori Audio Prosound Designer, Midi, Digiview Gold, A/MAX, Espansioni di memoria per A2000, TrackDisplay, Espansioni A500 con orologio, Programmatori di Eprom, PAL-Converter Splitter Ecc.
Servizio programmazione Eprom e Servizio digitalizzazione immagini.

OFFERTA VERAMENTE SPECIALE PER C-64

ProVideo MK.1 a L. 115.000
Televideo MK.1 a L. 130.000

E ancora Slots porta Cartridge
Lemon Fastload, Easy Tape,
Hi-Disks, Joysticks, Cavi,
Software applicativo,
Games per C-64, Amiga, PC e Compatibili,
Data-Switch, Connettori speciali per Commodore,
Memorie per espansioni, Monitor,
Stampanti, Computers ...

NON BASTA?!?

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

HOT SHOP
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE LOST PATROL

Questa NON E' una soluzione, ma una serie di consigli. Comunque, seguendoli attentamente potrete benissimo terminare il "VIETNAM SIMULATOR" della OCEAN, ok?

- La prima cosa che dovete fare è affidare il comando della pattuglia perduta a CASE; infatti se rischiate un ammunitamento, WEAVER è l'unico che non si perderà d'animo (molto probabilmente finirete il gioco in due: voi e WEAVER!).
- Se vi capitasse di incappare in una trappola cambiate il comando affidandola a CAIN, dato che un'altra distrazione del genere costerebbe la vita a CASE che, dopo WEAVER, è il migliore.
- Cercate sempre di raggiungere i villaggi rappresentati da croci bianche. Al primo villaggio chiedete in modo duro (QUESTION-HARD) del cibo (FOOD) anche inserendo la sola parola. Chiedete poi armi o munizioni (AMMO) ed il contadino vi risponderà che non ne sono forniti. Smentite questa affermazione cessando le domande e cercando nell'area circostante (SEARCH AREA) per poi calarvici dentro. Ora lasciate il villaggio.
- Se qualcuno di voi comincia a sentirsi male, lasciatelo pure nella sua situazione, evitando di alterare i parametri (FOOD-HALF RATIONS/ SPEED DOUBLE MARCH): sarà un peso in meno.
- In ogni sezione arcade ritiratevi: il massimo che può accadervi è di essere leggermente ferito. Se proprio non volete fare il vigliacco, ma intendete terminare il gioco, divertitevi pure con la sezione dei cecchini da eliminare con le granate, visto che è la più semplice e la meno rischiosa.
- Se WEAVER si sente male (ma solo lui!!!), riportate al normale le razioni di cibo e la velocità di marcia. Dopodiché fatelo dormire per 24 ore (DIG-IN) e tornerà in forma smagliante.
- Una cosa che dovete fare regolarmente, infine, è concedere una sosta ai vostri uomini di trenta minuti ogni due o tre volte che vi muovete, oppure una sosta di 10 minuti ogni due volte che effettuate un movimento.
- Ultimo, ma non meno importante, evitate quelle linee tratteggiate nere che sono sempre (o quasi) circondate di trappole antiuomo: non ne vale la pena!
- A voi il compito di raggiungere DU-HOC!

Paolo Martella

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"

"WOW
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Vendita per
corrispondenza

MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!

VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA, 18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 344758

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-302896
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870

GIOCATTOLI

HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX
NOVITA' IN ANTEPRIMA

BILIARDI

SLOT MACHINE

VIDEOGAMES
LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM
CARTRIDGE E PERIFERICHE

NOLEGGIO COSTUMI CARNEVALE X ADULTI

GADGETS

RADIOCOMANDI
TAMYA - NIKKO - TAIYO

NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW —

CLUB STERLINO
SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE NEI NEGOZI
GRANDE EMPORIO STERLINO
PERAVERE GRATIS
LA TESSERINA DEL CLUB

MINIGIOCHI

GIOCHI DI SOCIETA' PER ADULTI

MODELLISMO

SUBBUTEO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

ONLY FOR AMIGA...

BEACH VOLLEY

Paolo Giussani è del parere che il volley per il PC ENGINE sia la migliore simulazione esistente della pallavolo... Chi non possiede tale meravigliosa console può sempre consolarsi con la buona conversione della OCEAN...Scrivendo DADDYBRACEY durante una partita superete immediatamente il livello di gioco... Niente male, eh? Un altro consiglio: posizionatevi nell'angolo in alto a destra e schiacciate al massimo: otterrete un tiro imprendibile!
Paolo Giussani (RO)

JUMPIN' JACK SON

Il nostro eclettico TITO "BASS" ANDREA, famoso per le sue camice galattiche (giusto per non dare nell'occhio), ci ha fornito qualche password per uno dei migliori giochi di sempre della INFOGRAMES...

GAME A	level 5:	ROCKNROLL
	level 9:	NOISES
	level 13:	ELVIS
GAME B	level 5:	SYNTHE
	level 9:	FUNK

SPACE QUEST 2

ANDREA "TITO" BASS, ah, no, ANDREA "BASS" TITO colpisce ancora: ecco una correzione da apportare alla precedente soluzione:
Una volta nel laghetto, andate a destra,; nella nuova locazione, restando in acqua, usate il fischietto; arrivato il mostro, lanciategli il puzzle per avere via libera; dove si trova codesto puzzle? Ebbene... Suspence... Nell'armadietto all'inizio del gioco!
Così facendo, otterrete molti più punti e non avrete problemi nel corso della vostra avventura spaziale (in tutti i sensi!)

ITALY 1990

Per vincere i campionati del mondo basta fare due cose:

A) Far giocare Tacconi, De Agostini, Marocchi, Baggio e Schillaci (Vai così!, NdMBF)
B) Procedere verso l'area di rigore zigzagando e tirare in diagonale dall'incrocio tra la linea del limite dell'area e la lunetta del calcio di rigore.

By TITO "BASS" ANDREA (eh, ma 'sto Andrea stà monopolizzando i TIPS! dMBF)

THE DUEL (Test Drive II)

Interessantissimo cheat-mode da Roberto Gaeta, sedicenne appassionatissimo di videogames ed informatica, il quale lamenta la sua assenza nella Posta. Tranquillo, Rob, io, MBF, non ti ignoro, ma leggo sempre le tue missive! Vai col tips: durante la corsa, scrivere AERF per aumentare la potenza del motore, BGASS per trovarsi immediatamente vicini alla stazione di servizio e BGASST per trovarvicisi dentro in QUALSIASI LIVELLO. Grazie mille e, per la Posta, PROVACI ANCORA!

X-OUT

(ma si pronuncia Crossaut!)

Il nostro indeciso lettore THE TERMINATOR vorrebbe comprarsi un SEGA MEGADRIVE, abbandonando un AMIGA 1000... Qualcuno vuole dargli un consiglio? Nel frattempo, un consiglio ce lo dà lui a proposito dello stupendo spara e fuggi della tedesca RAINBOW ARTS: premendo ESC seguito da Q passerete immediatamente il livello nel quale vi trovate...

BATTLE SQUADRON

Premendo la barra di spazio all'apparire della presentazione otterrete un menu segreto che vi permetterà di diminuire la difficoltà del gioco e di fare molte altre cose carine... Provare per credere! A quando BATTLE SQUADRON II?

Fabio De Tomasi (Grande tifoso del PERUGIA, così ci assicura)

Federation Of Free Traders

Eccovi una strategia per guadagnare soldi abbastanza velocemente e con poco sforzo. Restando sulla base orbitante, entrate nella rete di informazione GALNET ed accedete alla parte riservata al commercio. Entrando nella sezione dei prodotti agricoli, comprate tutto il cibo che riuscite a prendere con i 150 crediti a vostra disposizione. Secondo la legge economica della domanda e dell'offerta, vedrete il prezzo del cibo salire di qualche punti: è il momento per ivendere tutto il cibo acquistato in precedenza, guadagnando così la differenza rispetto al vostro prezzo di acquisto. Con un po' di pazienza, ripetendo il meccanismo, riuscirete a racimolare sempre più crediti che vi permetteranno di acquistare merci sempre più costose. Ma attenzione: per avere un considerevole aumento di prezzo di un prodotto, bisognerà riuscire ad acquistare tutta la quantità disponibile di quel prodotto alla stazione, o perlomeno una grossa quantità, oltre, ovviamente, ad avere i crediti e lo spazio nella stiva per farlo. Quindi ponderate bene i prezzi delle merci e la quantità acquistabile! Ora vi saluto, la Federazione mi chiama...

TMT alias MAURIZIO TREPPO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

ARCADE	
1st PERSON PINBALL	39.000
After the war	18.000
ALL DOGS GO TO HEAV.	59.000
ASTRO MARINE CORPS	25.000
Black Tiger	29.000
BLOCK-OUT	59.000
BOMBER BOB	29.000
Cabal	39.000
CYBERBALL	29.000
Cyberworld	29.000
CRACKDOWN	25.000
DEFENDER OF THE EARTH	29.000
Dragon's Lair	109.000
ESC.FR. PLANET OF R.M.	25.000
ESCAPE FROM SING. C.	99.000
GHOSTS'N GOBLINS 1Mb	29.000
HAMMERFIST	49.000
Hollywood Poker Pro	52.000
Infestation	38.000
IVANHOE	49.000
JUMPING JACKSON	39.000
Kid gloves	49.000
KLAX	25.000
LIVINGSTONE II	39.000
NINJA SPIRIT	49.000
Onslaught	18.000
Overlander	29.000
Persian Gulf Inferno	39.000
Pinball Magic	25.000
PROJECTILE	49.000
RESOLUTION 101	29.000
ROTOX	29.000
SKIDZ SKATE	29.000
SONIC BOOM	49.000
Space Ace	99.000
Stormlord	18.000
STRYX	29.000
THEME PARK MISTERY	49.000
TIME SOLDIER	39.000
TURRICAN	29.000
X-Out	29.000
STRATEGIA/SIMUL.	
*688 ATTACK SUB (Ita.)	45.000
1943 Battle Hawks	29.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
BLUE ANGELS	42.000
Borodino	39.000
European Shuttle Simul.	69.000
DAMA Simulator	42.000
DAMOCLES	39.000
Defcon 5	59.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-16 Falcon	59.000
F-29 Retaliator	49.000
Falcon Mission Disk	49.000
Fighter Bomber	59.000
FIRST CONTACT	59.000
Gold Of The Americas	72.000
GRAVITY	49.000
IMPERIUM	45.000
KNIGHT OF CRISTALLION	39.000
M- 4 SHERMAN	25.000
MIDWINTER	69.000
North & South	38.000
NUCLEAR WAR	59.000
PIRATES	59.000
Ports of call	72.000
Populous	45.000
REACH FOR THE STARS	65.000
RINGS OF MEDUSA	49.000
Populous Prom. Land	21.000
Sim City	59.000
SIM CITY-Terrain Editor	28.000
STORM ACROSS EUROPE	69.000
THEIR FINEST HOURS	49.000
WARHEAD	49.000
SPORT/AZIONE	
ALL TIME FAVOURITES	45.000
BUDOKAN	49.000
COMBO RACER	29.000
Extra Time	18.000
E. HUGHES INT. SOCCER	39.000
F.BARESI W.CUP Kick-Off	25.000
Gran Prix Circuit	42.000
G.NORMAN Shark Attack	39.000
INT. CHAMP.WRESTLING	29.000
MONDIAL '90 SIMUL.	39.900
K.Dalglish Soccer Match	29.000
KICK-OFF 2	29.000
O.P. Basketball	49.000

ADVENTURE/R.P.G.	
Bloodwych	59.000
Bloodwych data disk	39.000
CASTLE MASTER	25.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
CHRONO QUEST II	59.000
Dragons of Flame	59.000
DRAGON'S BREATH	49.000
Drakkhen	59.000
EAST Vs WEST	49.000
Gold Rush	49.000
HERO'S QUEST	59.000
Hillstar	59.000
Hound of Shadow	45.000
Indy The G. Adventure	59.000
Leisure Suit Larry I	49.000
Leisure Suit Larry II	69.000
LEISURE SUIT LARRY III	69.000
Manara le Dedic	39.000
MYSTERE	29.000
King's Quest I	59.000
King's Quest II	59.000
King's Quest III	59.000
Maniac Mansion	59.000
Man Hunter N.Y.	59.000
MAN HUNTER II S.F.	59.000
Police Quest	49.000
POLICE QUEST II	59.000

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES X AMIGA L. 49.000!!!

PROFESSIONALI/ING.	
3-Demon	160.000
3D CAD Amiga	185.000
A-CAD Translator	299.000
A-MAX Mac Emulator	300.000
A-MAX ROM 128Kb	345.000
A-MAX Drive	495.000
A-TALK III	160.000
AC/BASIC	296.000
AC/FORTRAN	432.000
Aegis Animagic	150.000
Aegis Animator+Draw	137.000
Aegis Audiomaster 2	150.000
Aegis Draw 2000	400.000
Aegis Draw Plus	279.000
Aegis Lights Cam. Act.	115.000

Icon Paint	137.000
Lattice C Compiler 5.04	499.000
Logic Works 2.0	477.000
M	300.000
M2 Modula 2 v.3.2	310.000
Marauder II	69.000
Manx Atz.tec Prof.v3.6	370.000
Maxiplan	220.000
Maxiplan Plus	184.000
Online ! Platinum ed.	109.000
Pageflipper Plus F/X	239.000
Pageflipper 3D [PAL]	239.000
PAGESTREAM 1.8	299.000
Pagestream fonts 1 / 3	59.000
Pen Pal	226.000
Photon videon cell an.	226.000
Planetarium	110.000
Pro-Board	720.000
Pro-NET	720.000
Pro Video Plus [PAL]	480.000
Scribble ! Platinum Ed.	226.000
Sculpt Animate 4D	785.000
Sculpt Animate 4D Jr.	295.000
TDI Moodula	450.000
TV Show	149.000
Tv Text	149.000
Turbo Silver v 3.0	295.000
W.What Where When	149.000

UN PC NEL TUO AMIGA 500 ???

Oggi è possibile con la nuova fantastica scheda *POWER PC BOARD...*

CARATTERISTICHE TECNICHE :

- CPU: NEC V30-8Mhz
- Phoenix BIOS
- 768Kb PC-ram
- 512 Kb *AMIGA* RAM
- REAL TIME CLOCK
- 3.5 " Drive Support .
- MS-DOS 4.1+GWBasic
- SCHEDE GRAFICHE : CGA, Hercules ,MDA
- Manualistica completa

L. 760.000 !!!

MS-DOS

ARCADE	
After Burner	59.000
Baal	49.000
Barbarian II	39.000
BLOCK OUT	29.000
Blood Money	59.000
CLOUD KINGDOMS	49.000
Double Dragon II	29.000
Dragon's Lair	99.000
Ghostbusters II	49.000
GHOST 'N GOBLINS	29.000
Hostages	50.000
Indiana Jones	29.000
Menace	49.000
Out Run	29.500
RESOLUTION 101	29.000
Roger Rabbit	39.000
Strider	29.000
SPACE HARRIER	29.000
STRATEGIA/SIMUL.	
688 Attack sub	79.000
A 10 Tank Killer	69.000
AMERICAN CIVIL WAR I	72.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
Blue Angels	45.000
Borodino	29.000
CENTURION DEF. OF R.	49.000
CONFLICT	15.000
Conflict in Viet-Nam	59.000
Conflict : Europe	49.000
Decision in the desert	59.000
DRAGONSTRIKE	69.000
F-15 Strike Eagle II	79.000
F-16 Falcon XT	69.000
F-16 Falcon AT	89.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-19 Stealth Fighter	99.000
Fighter Bomber	69.000
Final Frontier	59.000
First over Germany	69.000
Flight Simulator III	129.000
Flight Simulator IV	129.000
Full Metal Planete	39.000
GUNBOAT	59.000
Gunship	69.000
HARPOON	79.000
L.H.X. ATTACK CHOPPER	99.000
M-1 Tank Platoon	89.000
Night Rider	29.000
Oil Imperium	49.000
PT-109	59.000
RAILROAD TYCOON	79.000
Sentinel Worlds II	59.000
Silent Service	59.000
Starflight II	69.000
Steel Thunder	45.000
Strike Force Harrier	59.000
Sub Battle Simulator	29.000
TANK	69.000
Thud Ridge	40.000
Vette	69.000
Wall Street	49.000

Waterloo	69.000
WOLFPACK	69.000
ADVENTURE	
Arthur	59.000
CASTLE MASTER	29.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
Demon's Winter	59.000
Don't Go Alone	45.000
Dragon Wars	72.000
Dragon's of Flame	59.000
DRAKKHEN	59.000
Gold Rush	49.000
Hillstar	59.000
Ice Man	79.000
Indy the G.Adventure	59.000
King of Chicago	59.000
King's Quest IV	69.000
Knigt of Legend	49.000
Leisure Suit Larry III	99.000
Man Hunter II	59.000
Maniac Mansion	59.000
Mines of Titan	59.000
Neuromancer!	38.000
Omnicron Conspiracy	69.000
Pirates	59.000
Police Quest II	59.000
Pool of Radiance0	69.000
Sinbad	59.000
Space Quest IIIb	59.000
Tanled Tales	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Colonel's Beques t	89.000
The Faery Tale	69.000
The Quest for the T.Bir d	38.000
The Third Courier	45.000
Ultima Trilogy	69.000
Zac Mc Kraken	49.000
SPORT/AZIONE	
FOOTBALL MAN. W.CUP	44.900
Hardball 2	38.000
Indianapolis 500	45.000
John Madden's footb.	59.000
King's of the beach	69.000
Microprose Soccer	49.000
Motocross	49.000
Paris Dakar '90	39.000
POWERBOAT USA	49.000
Skidoo	39.000
The duel	42.000
The duel California CH.	24.000
The duel European CH.	24.000
The duel Muscle cars	24.000
The duel super cars	24.000
The cycles	38.000
The games ummer ed.	29.000
Tv sports Football	59.000
Volleyball simulator	39.000
WORLD CUP '90	29.000
SIERRA'S HINT BOOK	
GoldRush	22.000
King Quest	22.000
King Quest II	22.000
King Quest III	22.000
King Quest IV	22.000
Leisure Suit Larry I	22.000
Leisure Suit Larry II	22.000
Manhunter	22.000
Manhunter 2	22.000
Police Quest	22.000
Police Quest 2	22.000
Space Quest	22.000
Space Quest II	22.000
Space Quest III	22.000
The Black Cauldron	22.000

ROMANTIC ENCOUNTERS..	18.000
Sex Vixen from Space	59.000
Shogun	59.000
Sleeping Gods Lie	49.000
SWORD OF ARAGON	59.000
Swords Of Twilight	29.000
Space quest I	59.000
Space Quest II	59.000
Space Quest III	69.000
SPACE ROGUE	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Quest F.T.Time Bird	38.000
THE LAST NINJA II	49.000
THE THIRD COURIER	45.000
WINDWALKER	49.000
XENOMORPH	29.000
Zac Mc Kraken	49.000
PROFESSIONALI/ITAL	
A-Drum	45.000
Amiga TOTO	69.000
C-I TEXT	79.000
CAO 3D	149.000
Contabilita' casalinga	75.000
Copyst apprentice	179.000
Devpac 2.14	120.000
De Luxe Music	94.000
De Luxe Print	90.000
Dieta	75.000
Flow CAD	69.000
INTRO CAD	109.000

ESPANSIONE 512 Kb per *AMIGA*

L. 130.000

Aegis Modeller 3D	152.000
Aegis Sonix	139.000
Aegis videoscape 3D	290.000
Aegis videotiler	222.000
Ami- drive alignment Kit	72.000
Analyze 2.0	155.000
Animate 3D [PAL]	255.000
Animator Flipper	79.000
Animator Effects	79.000
Animator Station	155.000
Arexx Language	85.000
B.A.D. Disk Optimizer	85.000
B.Modula	330.000
Broadcast Titler [PAL]	555.000
Butcher 2.0	69.000
C-Light	95.000
Caligari Profess.	3.100.000
Caligari Consumer	359.000
Calligrapher	195.000
Calligrapher Font I/II	135.000
Calligrapher Font III/IV	68.000
Chromap Map Designer.	170.000
Cygnus ED Proless.	159.000
De Luxe Paint II	259.000
De Luxe Video III	259.000
De Luxe Photolab	199.000
De Luxe Print II	135.000
De Luxe Productions	329.000
Digi Paint 3.0	149.000
Digi View Gold 4.0	300.000
Digi View Color F.M.	115.000
Digi View Gender Ch.	36.000
Director. The [ENGL]	189.000
Director. The.Toolkit	69.000
DSM Disassembler	109.000
Dynamic Cad	748.000
Excellence [1 MB]	450.000
G.O.M.F. 3.0	69.000
G.O.M.F. Button	114.000
GD Moviesetter [ENGL]	149.000
GD Professional Draw	250.000
GD Proless. Page 1.2	370.000

AMOS

X AMIGA

Ora e' finalmente disponibile il fantastico game creator che trasformera' i vostri sogni in realta'.

Oggi a sole

L.145.000

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare l'elenco completo del materiale a nostra disposizione .
Accettiamo ordini telefonici anche per la prima volta .
Si effettuano spedizioni in contrassegno in tutta ITALIA .

I prezzi si intendono ***IVA inclusa***

ALEX COMPUTER *DIVISIONE MAIL SERVICE*

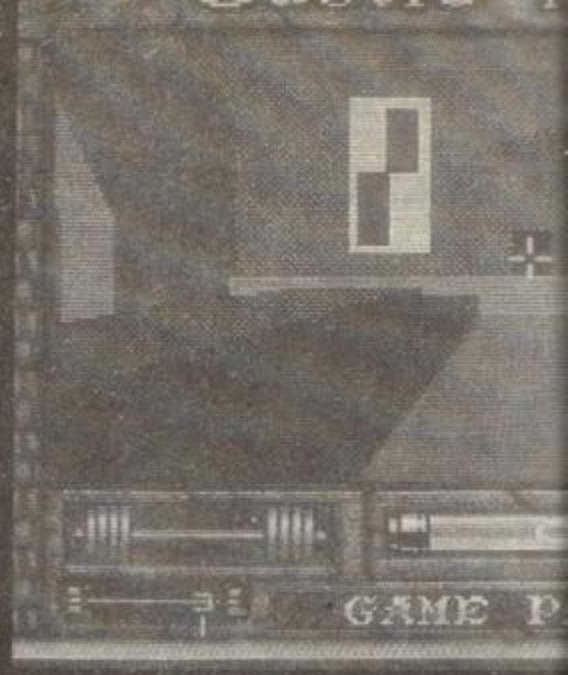
TEL 011/ 7730184-4033529

C.so FRANCIA 333/4 -10142-TORINO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

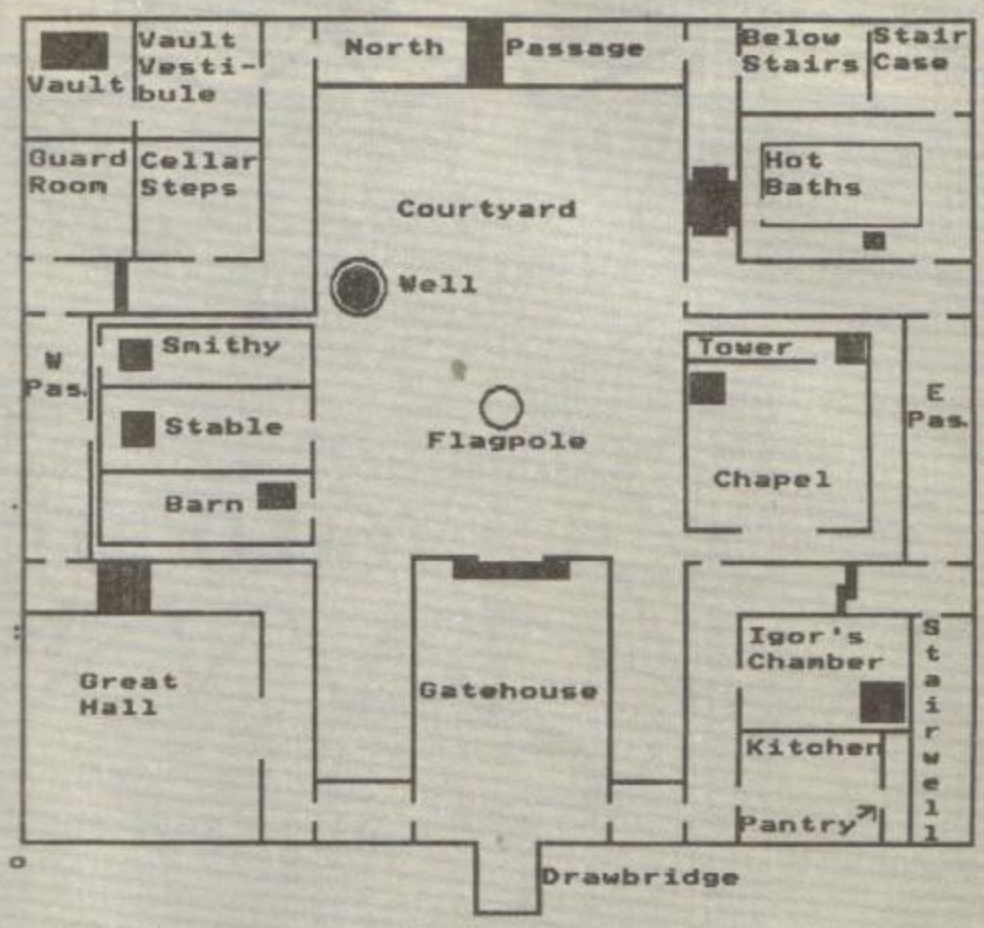
http://www.oldgamesitalia.net/

CASTLE



Livello 1

Luoghi chiave:
Il pozzo (WELL)
Il cavallo (HORSE) nella scuderia (STABLE)
Il tetto (ROOF) della Cappella (CHAPEL)
La caverna detta Capanna del Mago (WIZARD'S HUT)
La camera di Igor (IGOR'S CHAMBER)
La cucina (KITCHEN)
Il fienile (BARN)
Il sepolcro (VAULT) e la sua anticamera (VESTIBULE)
Per entrare nel castello:
Gettate il sasso (ROCK) contro il pulsante che apre il ponte levatoio, restate in piedi su di esso e gettate un altro sasso. Questo vi lascerà all'interno del castello col ponte levatoio alzato.
Entrate per le catacombe:
Il tappeto (RUG) nella Capanna del Mago
Il pozzo
Il pulpito nella cappella
I canali di scolo (DRAIN BATHS)
I gradini (STEPS) della cantina (CELLAR)
Sotto la roccia (ROCK) all'esterno del castello (N.B. dovrete essere nel pieno delle forze per spostare la roccia).



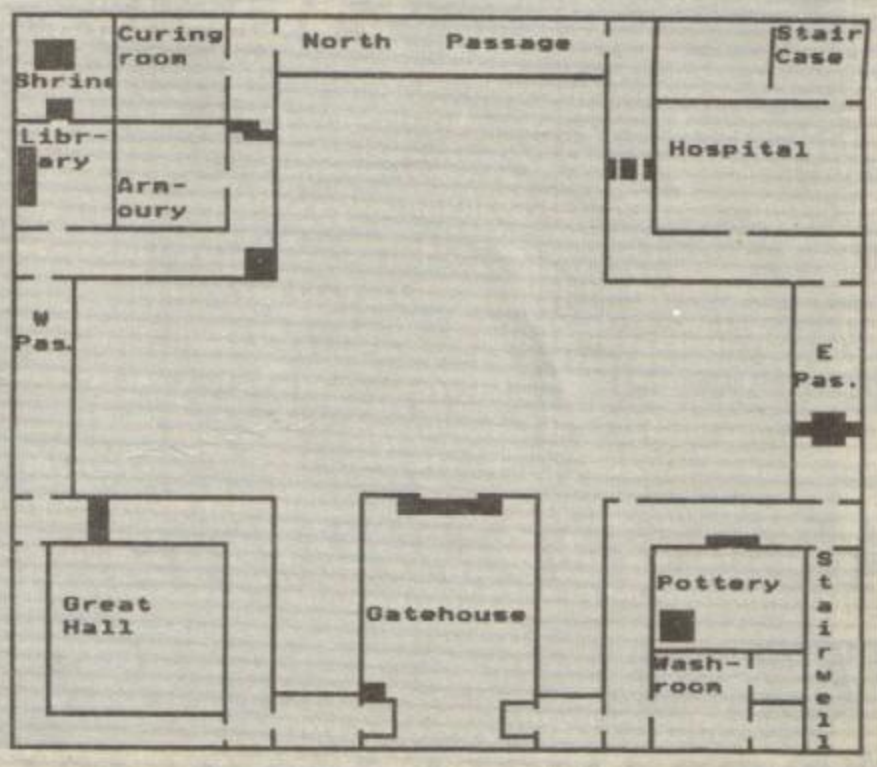
Dopo la 'guida per aspiranti fuggitivi' che sul numero scorso vi ha permesso di sfuggire alle insidie del castello di Singe, questo mese vi aiutiamo a scoprire i segreti di un castello altrettanto famoso, con tanto di mappe e trucchi inediti... via con la fuga!
N.B. I nomi dei luoghi sono stati lasciati in inglese nelle mappe per facilitare la loro identificazione durante il gioco: se volete tradurli basta un vocabolarietto di quelli tascabili, una matita e un foglio di carta velina per riprodurre le mappe — eh eh eh...

Le Catacombe

Gli spiriti abitano in caverne e le caverne sono dotate di botole (TRAPDOOR) sul soffitto. Spingete il ceppo (LOG) per attraversare il buco (HOLE). In tutte le caverne trovate dei pentacoli. Le caverne sono accessibili soltanto dall'alto. Non bevete troppo nella cantina (WINE CELLAR). Cercate di non cadere nel buco. Cliccate più volte sul sacco (LOT) nel corridoio della cantina.

Livello II

Cliccate su un libro nella biblioteca e verrà mostrata un'entrata verso il santuario (SHRINE). Non perdete tempo col forno nella fabbrica di ceramica. C'è un pentacolo nella guardiola (GATEHOUSE). Dovrete essere forti di fronte alla porta della fabbrica di ceramica. C'è una chiave sulla pepita (NUGGET) nel santuario.



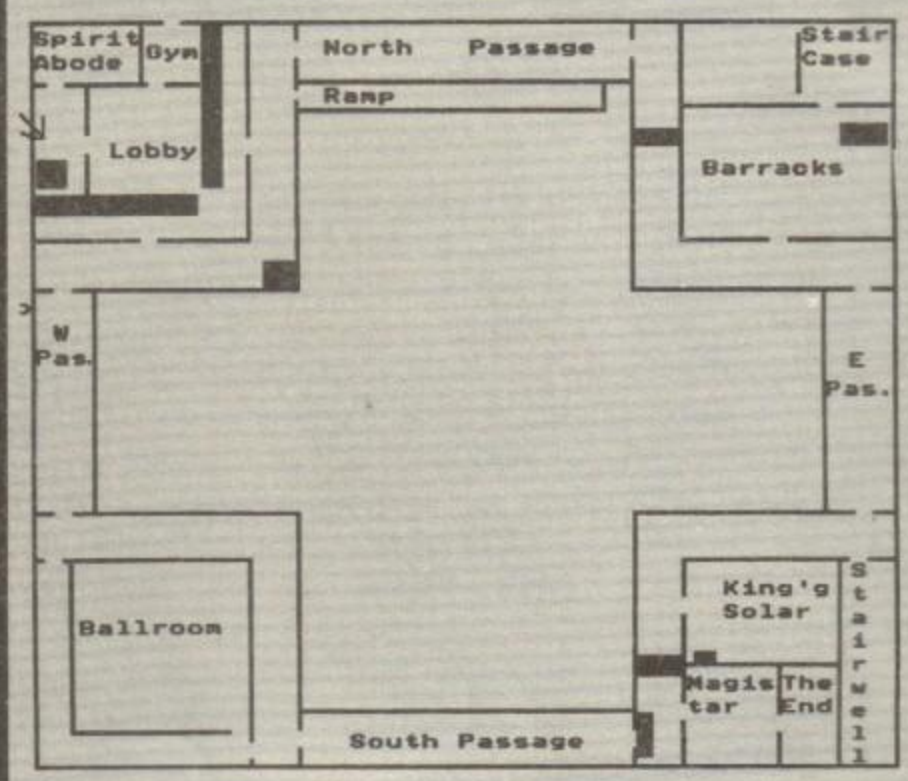
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

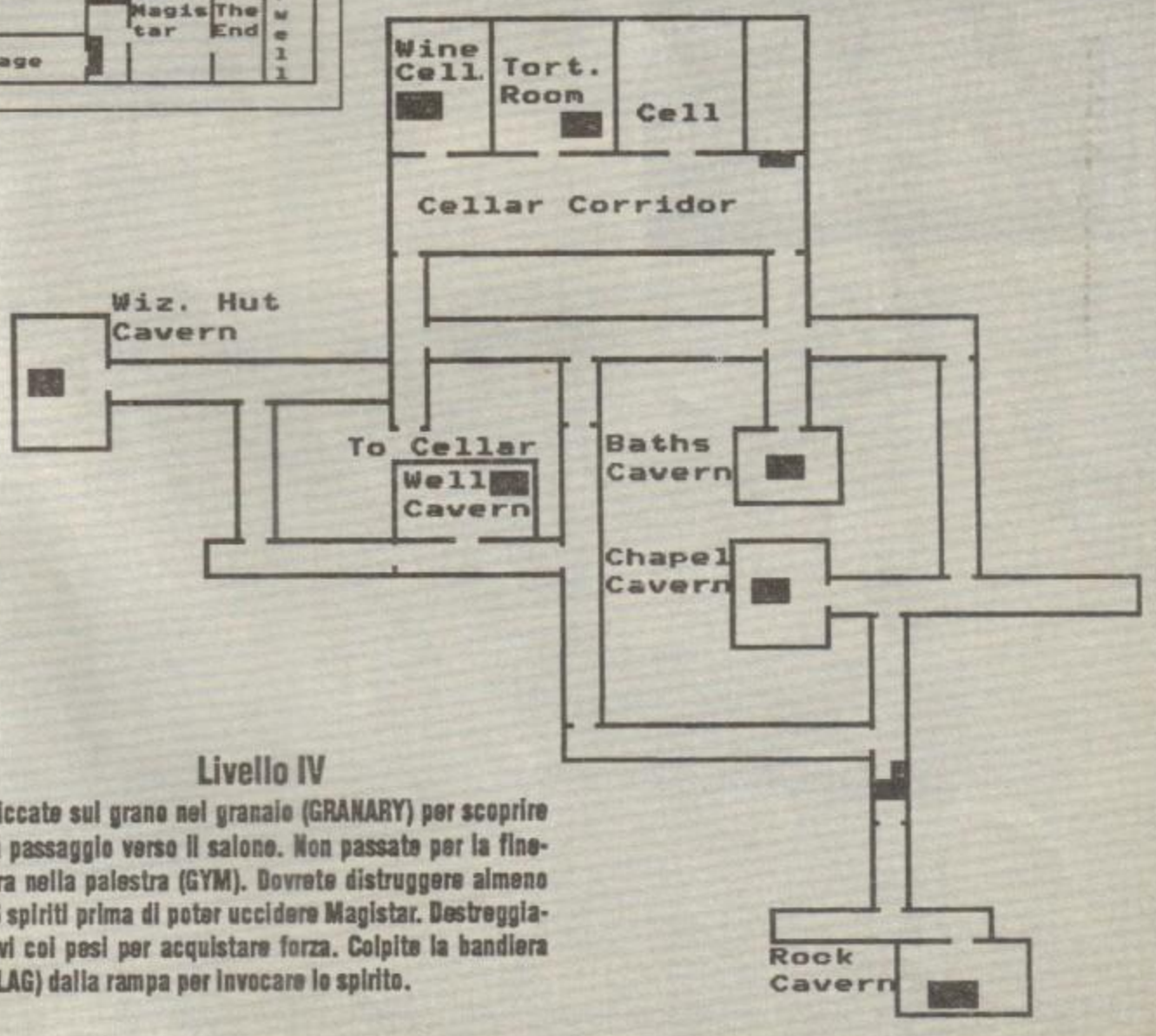
http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER

Livello III

C'è un pentacolo nel ripostiglio delle cianfrusaglie (JUNK ROOM). Se volete trovare un sacco di cose preziose nel salone (DISPLAY ROOM). Nella taverna (INN) trovate una pozione che dà forza. Non bevete dalla bottiglia verde nella stanza del capomastro (CARPENTER'S). Colpite gli occhi, i corni e i denti del drago.





Livello IV

Cliccate sul grano nel granaio (GRANARY) per scoprire un passaggio verso il salone. Non passate per la finestra nella palestra (GYM). Dovrete distruggere almeno 26 spiriti prima di poter uccidere Magistar. Destreggiatevi coi pesi per acquistare forza. Colpite la bandiera (FLAG) dalla rampa per invocare lo spirito.

NB: Le aree in grigio scuro indicano oggetti di interesse per la soluzione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PIU' CE
ME

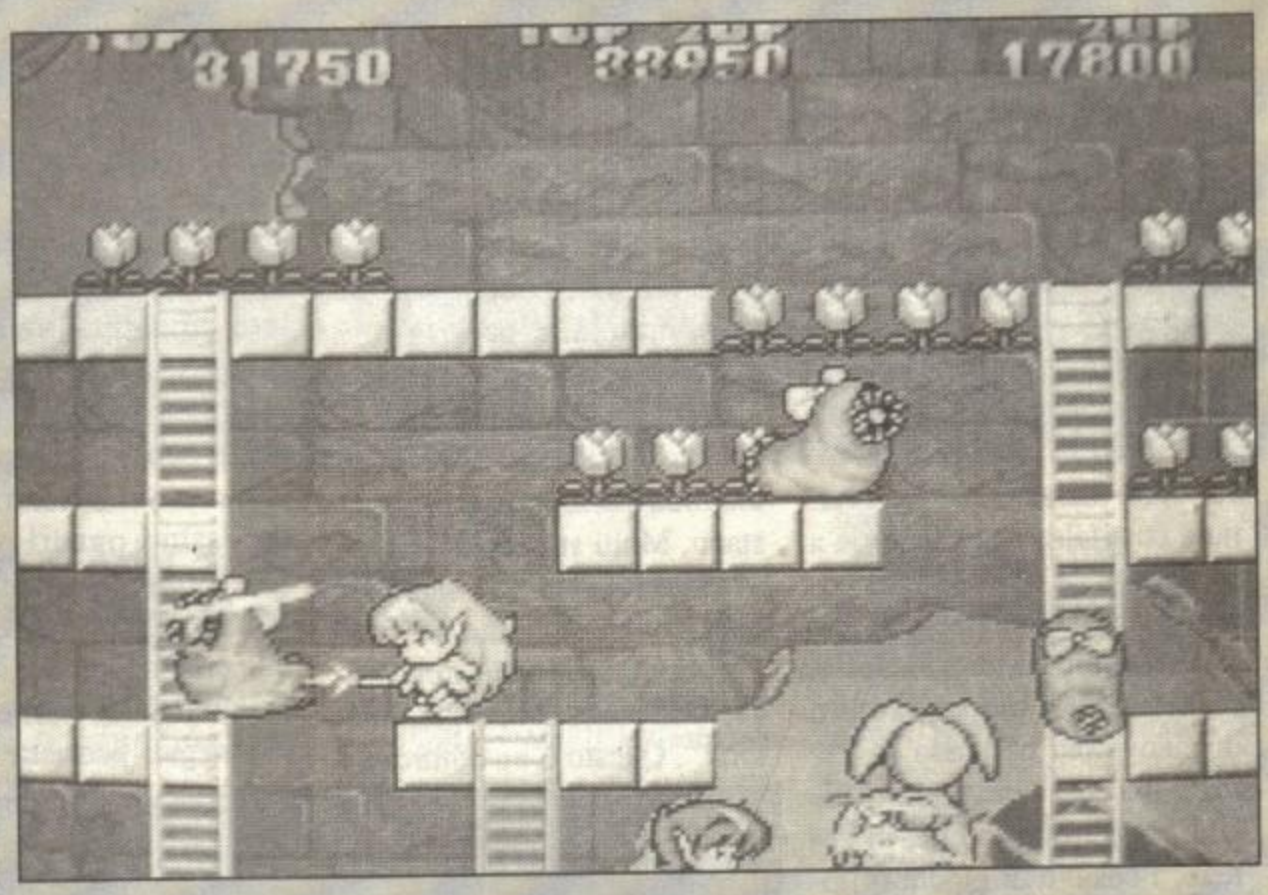
E' pratica comune per i fabbricanti asserire che la loro ultima console permette giochi esattamente pari a quelli da bar, ma raramente questo è vero. Possedere tali macchine rimane un costoso sogno, ma le ultime novità dal Giappone prevedono macchine in cui è possibile infilare i loro circuiti stampati, permettendo di giocare i vostri arcade favoriti a casa. Robin Candy esamina per noi un prototipo dell'Universal Energizer prodotto dalla Unitec Systems, rivelandoci se questo sogno è diventato realtà.

Nel cuore di ogni macchina da bar sta un circuito stampato, su cui sono montati i chip e le altre diavolerie elettroniche che costituiscono il gioco. Il mobile del gioco in sé non è nulla di speciale, a meno che monti una sedia idraulica o altro, e infatti molti di essi sono normalizzati: montano un'interfaccia che permette di montare lì dentro diverse schede. L'interfaccia più comunemente usata è nota come JAMMA, ed è proprio quella che permette all'Universal Energizer di collegarvi un gran numero di queste schede. Il prototipo sembra un gigantesco controllore per due joystick, e l'idea di base è infatti questa. L'interfaccia JAMMA sul retro permette di collegare le schede, e prese aggiuntive servono per i cavi video e audio. Così, in un batter d'occhi siete in grado di giocare a casa vostra un un vero gioco da bar. L'Universal Energizer sarà commercializzato a circa 130 — 145 sterline, contro le oltre 300 di un arcade JAMMA completo. Questo prezzo include parecchie altre interfacce che permettono il collegamento a console tipo il PC Engine, il Nintendo, il SEGA, e molti home dotati di porte joystick con

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

N'E' GLIO E'



interfaccia Atari (per chi non lo sapesse, la stessa di Amiga, Atari, C64, Amstrad e via dicendo — ndT). Probabilmente non vi è sfuggito il formato variabile dei cinescopi montati sugli arcade; in generale, gli sparammazza a scorrimento verticale hanno schermi più alti e sottili delle loro controparti a scorrimento orizzontale. I fabbricanti di queste macchine generalmente non usano cinescopi dedicati ad ogni singolo tipo di gioco (in genere sono da quattordici o venti pollici), ma li ribaltano ad arte mettendo il lato maggiore nella direzione dello scorrimento. I prezzi delle schede variano enormemente: le ultime uscite sono logicamente le più costose, oltre mille sterline, ma se vi accontentate delle vecchie glorie potreste trovare alcuni veri affari. Tanto per darvi un'idea dei prezzi, eccovi una listerella (i prezzi sono in sterline).

R-Type 2: 395 — Aliens: 745 — Ghosts'n goblins: 70 — Dynamyte dux: 275 — Golden axe: 345 — Robocop: 245 — Shinobi: 220 — Crude buster: 545 — New zealand story: 175 — Xevious: 70 — Bombjack: 50.

Non male, eh? Ricordatevi, comunque, che nobn tutti gli arcade sono compatibili JAMMA, e se avete intenzione di darvi al collezionismo controllate sempre la compatibilità: giochi come Hard drivin' richiedono mobili e interfacce speciali.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Esiste ancora...

L'ORIGINALITA'?

Molti lettori si dichiarano ormai stanchi di vedere nella propria softeca un numero esagerato di giochi dello stesso genere, lamentandosi di un'originalità ormai latente sotto tutti i punti di vista....

In effetti, scorrendo il sommario delle recensioni di una qualsiasi rivista di videogiochi (meglio se è TGM), ci si può rendere conto del fatto che giochi totalmente originali ne esistano ben pochi. A questo proposito, però, è meglio fare una precisazione: che cosa s'intende esattamente per originale?

Un gioco è originale quando propone concetti mai visti primi che lo differenziano dal resto della massa e che lo portano a costituire una categoria a sé. Perché ce ne sono così pochi? Beh, rispondere è facile: creare qualcosa di giocabile, coinvolgente, ma soprattutto di innovativo partendo da zero, è una cosa veramente difficile. E' per questo che, in genere, i cosiddetti giochi originali vengono ricoperti di riconoscimenti internazionali e generano vere e proprie manie, di cui la più recente è senza dubbio quella di TETRIS. Dopo questa premessa, indispensabile per poter aggiungere qualcosa di nuovo sull'argomento, passiamo ora al fulcro dell'articolo. Il mercato è veramente saturo?

La risposta è no, nel modo più assoluto. Vi siete mai chiesti per quale motivo i programmatori continuino a sfornare ogni mese con una costanza ammirevole decine e decine di spara-e-fuggi spesso diversi fra loro apparentemente solo nel nome? E vi siete mai chiesti perché esistano tanti giochi dello stesso genere nelle bacheche dei negozianti? Per un solo, semplice motivo: la gente li compra. Il mercato così come lo intendiamo noi "capitalisti" è regolato da semplici regole, valide sempre. Una delle fondamentali è che fin tanto che sussiste la domanda, l'offerta non mancherà. In parole povere...

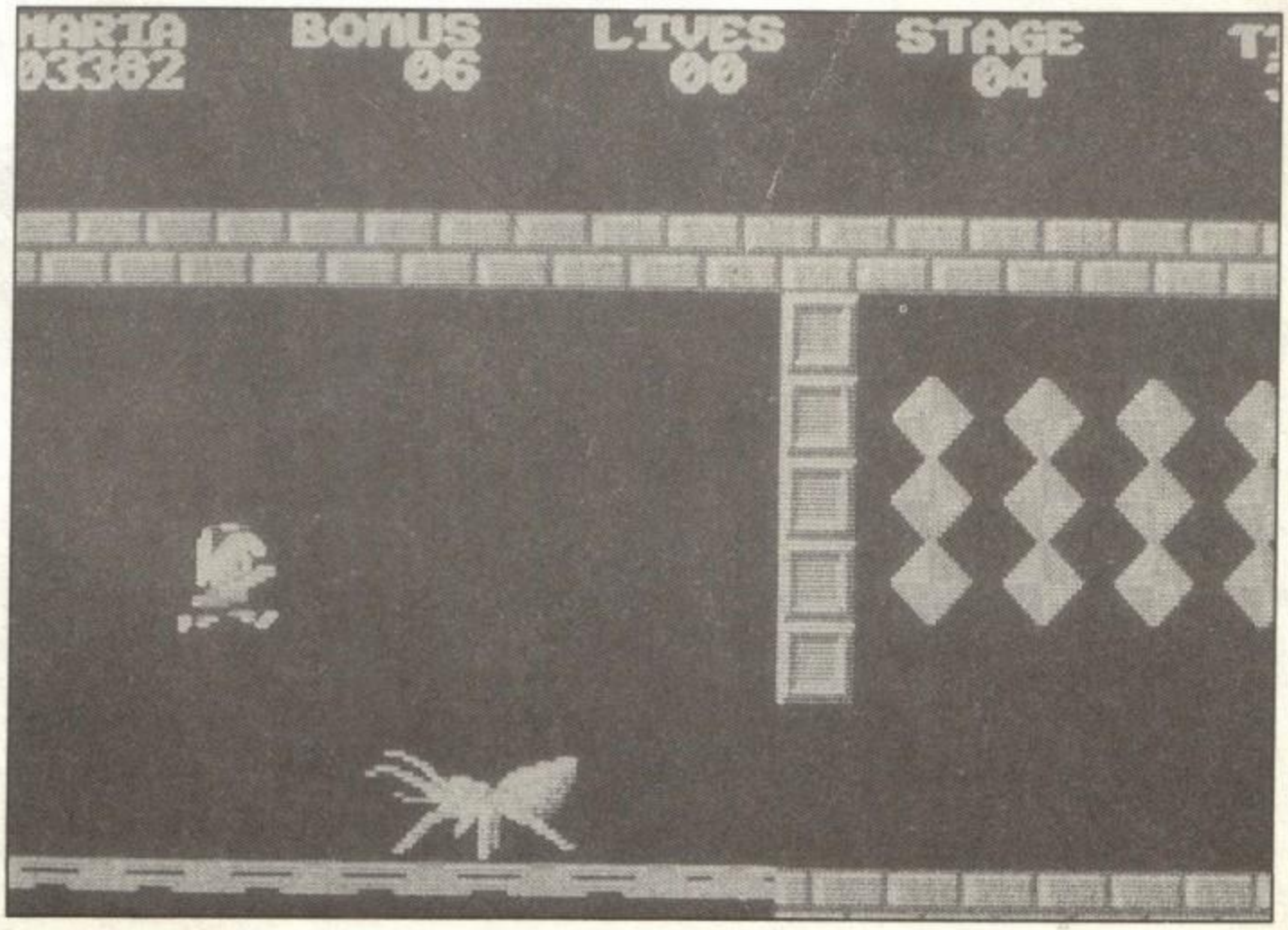
Esistono quindici mila picchiaduro perché ci sono quindicimila persone che li acquistano. Molti storceranno il naso e grideranno allo scandalo "Ma come, che fine ha fatto l'originalità, le idee innovative, la fantasia dei programmatori?". Questo è un controsenso: per quale motivo le software house dovrebbero imbarcarsi in imprese nuove che non siano conversioni o tie-in coperte da garanzia, tenendo conto che un flop costa caro, oggi come oggi? Tanto i profitti li ottengono lo stesso...

Il mercato dei videogiochi, lo dice la parola stessa, è un vero e proprio mercato, regolato dall'economia e dal commercio: più si vende, meglio è. Non possiamo criticare le software house perché convertono limitandosi a "copiare le cose altrui" quando poi noi siamo i primi ad acquistare i loro prodotti...Inoltre se non esistesse un gran numero di giochi molto simili, quelli originali non verrebbero adeguatamente valorizzati: esistono tantissimi quadri, ma i Van Gogh, oltre ad essere rari, valgono molto di più. E la continua produzione di giochi "non originali" ha anche un altro vantaggio: permette un lento, ma graduale progresso.

Non è del tutto corretto, infatti, dire che giochiamo a giochi identici con il nome cambiato, perché un programma, rispetto ad un altro permette al programmatore di utilizzare le precedenti esperienze per migliorare le proprie tecniche di programmazione, la velocità del gioco, l'animazione, ecc.

Riassumendo: se volessimo più giochi originali dovremmo prima cambiare noi. Dovremmo lasciare in bacheca l'ultima luccicante conversione da bar per acquistare Populous. Voi credete che avverrà mai una cosa del genere? No, non lo credo minimamente. Quante persone andrebbero a vedere NUOVO CINEMA PARADISO, quando nel cinema a fianco danno RITORNO AL FUTURO III? Una minoranza, senza dubbio. Quindi le cose non cambieranno mai: i cosiddetti "intellettuali" continueranno a lamentarsi per la carenza di idee dei programmatori, altri sbaveranno per l'ultima conversione della OCEAN e via andare.

MBF

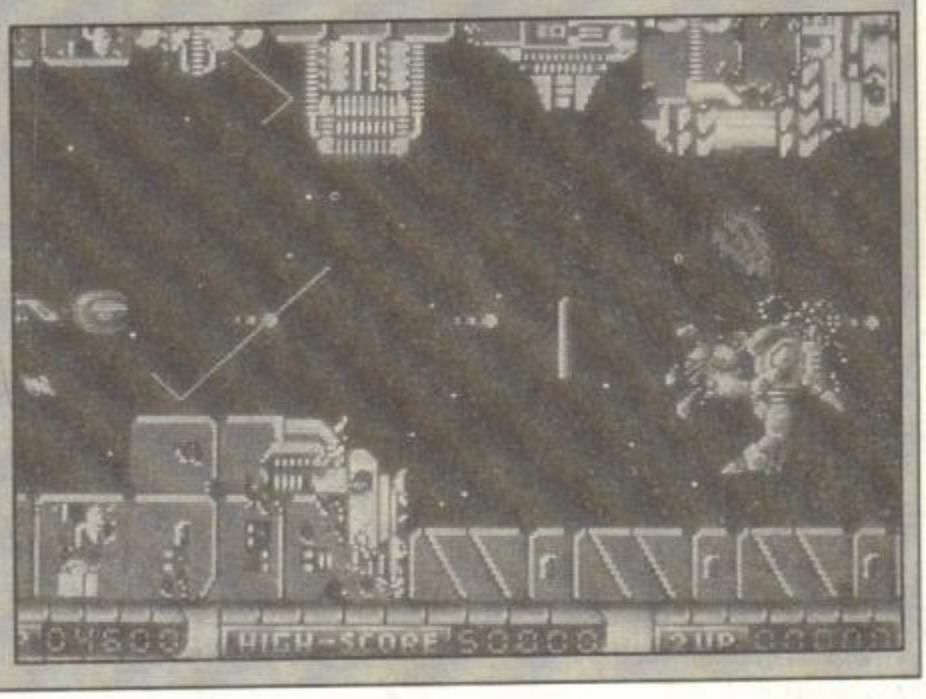


http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL PROBLEMA DEI CLONI

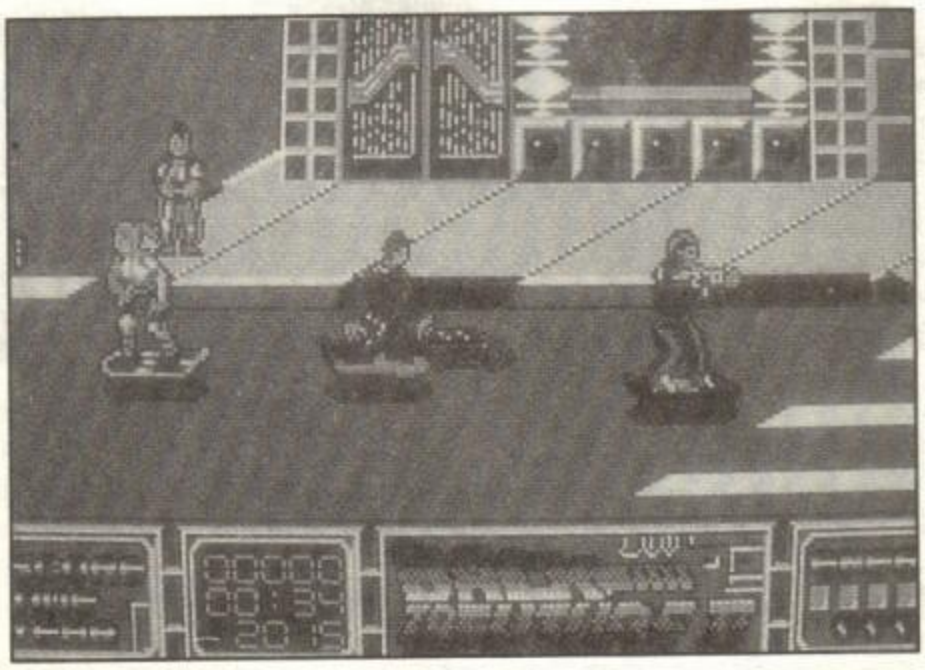
Questo ci riporta ai tempi dell'agguerritissimo duo CAPOREDATTORE MASCHERATO-BDB che, su ZZAP!, combattevano i cloni spudorati della RAINBOW ARTS. Sostanzialmente, un clone è un programma più che simile ad un altro, che fa perno sulla sua popolarità per vendere a più non posso. Quando ancora non esisteva il concetto di "diritti riservati", diverse software house convertivano i videogiochi del bar senza preoccuparsi minimamente di "rubare" le opere altrui, per fare un'analogia, è come se un pittore avesse preso il quadro fatto da un altro e gli avesse apposto la propria firma. Con la regolarizzazione del problema conversioni (diritti, licenze, ecc) la situazione è cambiata ma c'è chi ancora prosegue imperterrito la propria "attività criminale". E' il caso della software tedesca RAINBOW ARTS, che qualche anno fa fu la protagonista di due casi di vero e proprio furto. Il primo è il famigerato clone THE GREAT GIANA SISTERS. Fondamentalmente, il gioco non è altro che una perfetta copia di SUPER MARIO BROS i cui diritti erano saldamente in mano alla NINTENDO. La RAINBOW ARTS sostituì a Mario and fratel GIANA and sorel, ma per il resto, il gioco era praticamente identico. Immediate le reazioni della NINTENDO che costrinse i tedeschi a ritirare dal mercato il gioco. Per sempre. Nel frattempo, era in preparazione GIANA SISTERS IN FUTURE WORLD, ma non uscì mai ufficialmente. Caso altrettanto celebre è KATAKIS, che è, sostanzialmente una conversione non autorizzata del coin-op R-TYPE. La IREM, infatti, che produceva il coin-op, aveva venduto alla ACTIVISION tutti i diritti del gioco che sarebbe uscito per Natale. La RAINBOW ARTS, battendo sul tempo i rivali, aveva messo in circolazione un gioco che aveva moltissimo in comune con il coin-op e per questo furono accusati di plagio. Costretti nuovamente a ritirare dal mercato il gioco, lo rimisero più tardi in circolazione modificando leggermente alcuni particolari e cambiandogli nome: DENARIS.



— I 'Sequel' —

Un sequel non è altro che il seguito di un prodotto, in questo caso, un videogioco. Nel nostro caso, distingueremo tre categorie: i sequel dei tie-in cinematografici (GHOSTBUSTERS II, BACK TO THE FUTURE II, ecc), i sequel "conversioni da coin-op" (DOUBLE DRAGON II, ecc) e i sequel videoludici veri e propri (EXPLORA III, BEAST II, BARBARIAN II, ecc). Spiegare perché vengano prodotti sequel che appartengono alle prime due categorie è semplice: quando un film ottiene particolare successo al cinema, oppure un coin-op in sala giochi, beh, una conversione è più che probabile. Negli ultimi anni le produzioni sembrano andare a braccetto: in concomitanza con l'uscita del film, esce anche il coin-op, il gioco su home-computer ed una serie pazzesca di gadgets. Ora, resta da spiegare perché esistono dei sequel veri e propri. Non risponderò direttamente, ma vi riporterò il parere di Robert Watts, supervisore alla produzione di "Guerre Stellari", Produttore associato di "I predatori dell'Arca perduta", coproduttore di "Roger Rabbit" e produttore di "Idiana Jones e il tempio maledetto" e "Indiana Jones e l'ultima crociata". Avrete capito che riguarda il cinema, ma potrete così notare come i due mondi, cinema e videogiochi, siano veramente molti simili:

"Per un osservatore esterno può sembrare triste e monotono che Hollywood si ostini a produrre sequels, senza avere voglia o curiosità di battere strade nuove, di spendere denaro per progetti più originali. Ma la situazione attuale del cinema americano è molto complessa e gli equilibri economici sono delicati, a causa di fusione di grandi società e della costituzione di corporation inedite nella storia di Hollywood. I sequels rappresentano per i finanziatori una "garanzia", o, meglio, riducono i margini di rischio economico, perché possono contare su un pubblico potenziale, riconoscibile, identificabile. E' fondamentale, però, "licenziare" un sequel che si limiti a riproporre banalmente le "trovate" degli episodi precedenti. Forse, per questo, sono film molto difficili da realizzare".



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC COMPATIBILI

XT UniSystem 650.000
CPU Nec V20 con clock 4.77/12 MHz,
cabinet baby con alimentatore 200W,
tastiera 101 tasti,
512 KB Ram espandibili a 1 MB,
controller disk drive,
1 disk drive a scelta 360 K o 720 K,
scheda video duale Hercules+CGA,
porta parallela Centronics,
coprocessore opzionale 8087.

286 UniSystem 999.000
CPU 80286 con clock 6/12 MHz,
cabinet baby con alimentatore 200 W,
tastiera 101 tasti,
1 MB Ram espandibili a 8 MB EMS,
controller AT interleave 1:1,
1 disk drive a scelta 1.2 MB o 1.44 MB,
scheda video duale Hercules+CGA,
porta parallela Centronics,
coprocessore opzionale 80287,
0 wait states.

386-SX UniSystem 1.490.000
CPU 80386-SX con clock 8/16 MHz,
cabinet baby con alimentatore 200 W,
tastiera 101 tasti,
1 MB Ram espandibili a 8 MB EMS,
controller AT interleave 1:1,
1 disk drive a scelta 1.2 MB o 1.44 MB,
scheda video duale Hercules+CGA,
porta parallela Centronics,
coprocessore opzionale 80387-SX,
0 wait states.

Amiga Action Replay

Finalmente! Una potentissima cartuccia utility+freezer+trainer!
Inserita nella porta di espansione del vostro Amiga 500, permette di:

- congelare e salvare su disco un programma caricato in memoria, per poterlo ricaricare quando volete fino a 4 volte più velocemente
- trovare le "poke" necessarie per ottenere vite infinite nei vostri giochi preferiti
- modificare e cambiare gli sprites di un gioco, per creare simpatiche versioni personalizzate o usare gli sprites nei vostri programmi
- avvertire della presenza di qualsiasi virus in memoria o sui vostri dischetti, distruggendo tutti i virus conosciuti
- salvare schermate e musiche su disco come files IFF, per poterle elaborare dai vostri programmi preferiti
- rallentare lo svolgimento dei giochi fino al 20% della velocità originale, per aiutarvi negli schermi più complicati
- usare il più potente monitor-disassembler per Amiga, con completo controllo dell'hardware e dei suoi registri (anche quelli "write-only"), uno strumento preziosissimo per il debugging dei vostri programmi: screen editor, breakpoint dinamici, assembler/disassembler delle istruzioni Copper, disk I/O con possibilità di alterare parametri quali sync o lunghezza della traccia, calcolatrice, notepad, ricerca di immagini o suoni in tutta la memoria, modifica caratteri in memoria, altera i registri della CPU, ed altro ancora.

Amiga Action Replay originale
con manuale *in italiano* a sole 179.000

SUPER-RAM 1.5 AMIGA

Espansione a 2 MB per A-500, si inserisce nello slot sotto la tastiera al posto della vecchia espansione da 512 KB, completa di clock in tempo reale e batteria tampone.
399.000

Mk 6°

Mk 6, cartridge C-64 con manuale in italiano, garanzia 5 anni 99.000
Cavo Centronics per Mk 6 ..... 39.000
Enhancement Disk - utilities e parametri speciali 19.000
Graphic Disk, nuovo disco di utility per Mk 6 con SlideShow di immagini, Sprite Editor Deluxe, Message Maker ad altro ancora 19.000

AMIGA 3000 DISPONIBILI A MAGAZZINO

Atari Lynx: vasta gamma di software

SYNCHRO EXPRESS

Eccezionale novità per Amiga: è finalmente disponibile il primo **copiatore hardware** per i dischetti Amiga! Con una speciale interfaccia collegata a 2 disk drives (quello interno al computer ed uno esterno), effettua **copie di sicurezza**, perfettamente funzionanti, di **qualsiasi software protetto** in meno di 50 secondi, compresi gli "impossibili" come Dragon's Lair.
89.000

ACCESSORI AMIGA

AMAS Sound Digitizer 299.000
Espansione 512 KB con clock A-500 139.000
Hard disk A-590 899.000
Espansione 2 MB per A-590 350.000
Videon II' 490.000
DigiView 4.0 399.000
Drive esterno con switch 179.000
Drive esterno TrackDisplay 259.000
MiniGen 299.000
Motherboard 2 posti 86 pin 49.000
Mouse di ricambio 89.000
Amiga Televideo 265.000

FATTER AGNUS 8372-A

Il nuovo chip che permette di usare 1 MB di Chip Ram nel vostro Amiga, disponibile ora in kit di montaggio per l'installazione in tutti i modelli B-2000, ed A-500 (con piastra madre rev. 4 o 5) con inserita l'espansione A-501 da 512K.
149.000

Prezzi IVA compresa

Viale Monte Nero 31
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84
(4 linee ric. aut.)
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita per corrispondenza.
Sconti per quantità ai sigg. Rivenditori.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KICK OFF 2

ANCO, AMIGA/ST L. N.P.

Per chi era convinto che l'overdose di calcio, dovuta ai mondiali terminati lo scorso Luglio, fosse finita, ecco arrivare un altro gioco che ha come protagonista lo sport più amato dagli Italiani.

Kick Off 2, come suggerisce il nome, è il seguito dell'ormai mitico programma di Dino Dini, un nome che ha fatto il giro d'Europa.
Il gioco in sé è lo stesso, il campo è visto dall'alto ma lo schermo mostra solo una porzione del rettangolo di gioco, seguendo l'azione più prossima alla palla.
A differenza di molti giochi di calcio, il pallone non rimane magicamente appiccicato ai piedi dei giocatori, ma scorre via libero come realmente accade nel vero calcio.
Insomma nulla di particolarmente innovativo, rispetto alla prima versione, o meglio nulla riguardante l'azione di gioco (a parte l'opzione after touch, che vi permetterà di influenzare la direzione della palla dopo che abbia lasciato il vostro piede), ma la parte forte del programma sono le pressoché infinite opzioni che vi si presenteranno nel corso del gioco.
Innanzi tutto, esiste il Replay, perciò se avete segnato un goal degno di entrare nella storia delle vostre partite, potrete rivederlo e salvarlo su di un apposito disco.
Potrete poi scegliere il tipo di terreno su cui giocare (che influenzerà il rimbalzo della palla e la sua velocità), la durata della partita, la forza del vento, le tattiche (tra le quali è possibile annoverare quelle salvate con Player Manager), e il livello di abilità, che vi permetterà di caricare le vostre squadre sempre da Player Manager. E' inoltre possibile, eliminare i tempi supplementari e i rigori cosicché una partita possa anche finire in pareggio.
Comunque, l'opzione più rimarchevole e il Kit Design, tramite il quale potrete determinare il colore della maglia delle vostre squadre.
Vi sono diversi tipi di stili di maglie, a orizzontali, verticali etc...
Per quel che riguarda il gioco vero e proprio, potrete scegliere tra amichevoli o campionato, identico a quello del primo Kick Off, e anche a una coppa ad eliminazione diretta fra le otto squadre esistenti.
Anche qui esiste l'opzione, nata con Player Manager, di giocare con tutta la squadra o in una sola posizione, ma in più, due persone posso giocare contemporaneamente contro il computer, o, con un'apposita interfaccia Joystick, in due contro due.
Un'altra opzione è rappresentata dagli eventi speciali, che tramite data disk permetterà di caricare Campionati/Coppe/squadre, ma non quelle di Player Manager. Già compreso nel disco del gioco sono compresi i sei gironi dei campionati del mondo, con le 24 squadre, che potranno essere rappresentate, ognuna da un giocatore umano, se riuscite a trovare 23 amici disposti a giocare con voi.
Bisogna dire, concludendo, che Kick Off 2, anche se potrebbe sembrare perfetto, un piccolo difetto l'ha; ed è la troppa somiglianza con il suo predecessore. Siamo d'accordo che la barriera durante le punizioni aggiungono un tocco di realismo in più, e rivedere insistentemente il replay di un gran goal segnato da noi può far scoppiare la bile all'avversario, soprattutto se lo salvate su disco, però ci aspettavamo qualcosa di realmente diverso. Si parla spesso in questi tempi di Sequel, e questo di Dino Dini, non poteva essere da meno.
Ad ogni modo, Kick Off 2, nonostante l'alta difficoltà nel controllo di palla, rimane sicuramente il più accattivante gioco di calcio mai realizzato, e se siete appassionati di questo sport, averlo nella propria softeca diventa un obbligo.

Amiga ST

Gli sprite, piccoli ma ben animati, danno un ottimo colpo d'occhio, e il movimento estremamente realistico della palla, con l'aggiunta di uno scrolling estremamente veloce lo rende unico. I vari campi sono si differenti da loro, ma non sempre in sintonia visiva con quello che credevate di trovarvi di fronte, ma in fondo è sempre erba. Gli effetti sonori sono identici al primo Kick Off, ma visto che della struttura di gioco non si è cambiato molto era logico fosse così. Sull'ST la rappresentazione grafica del campo che è nettamente peggiore. Capita...

Globale 92-90%

The Games machine

STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

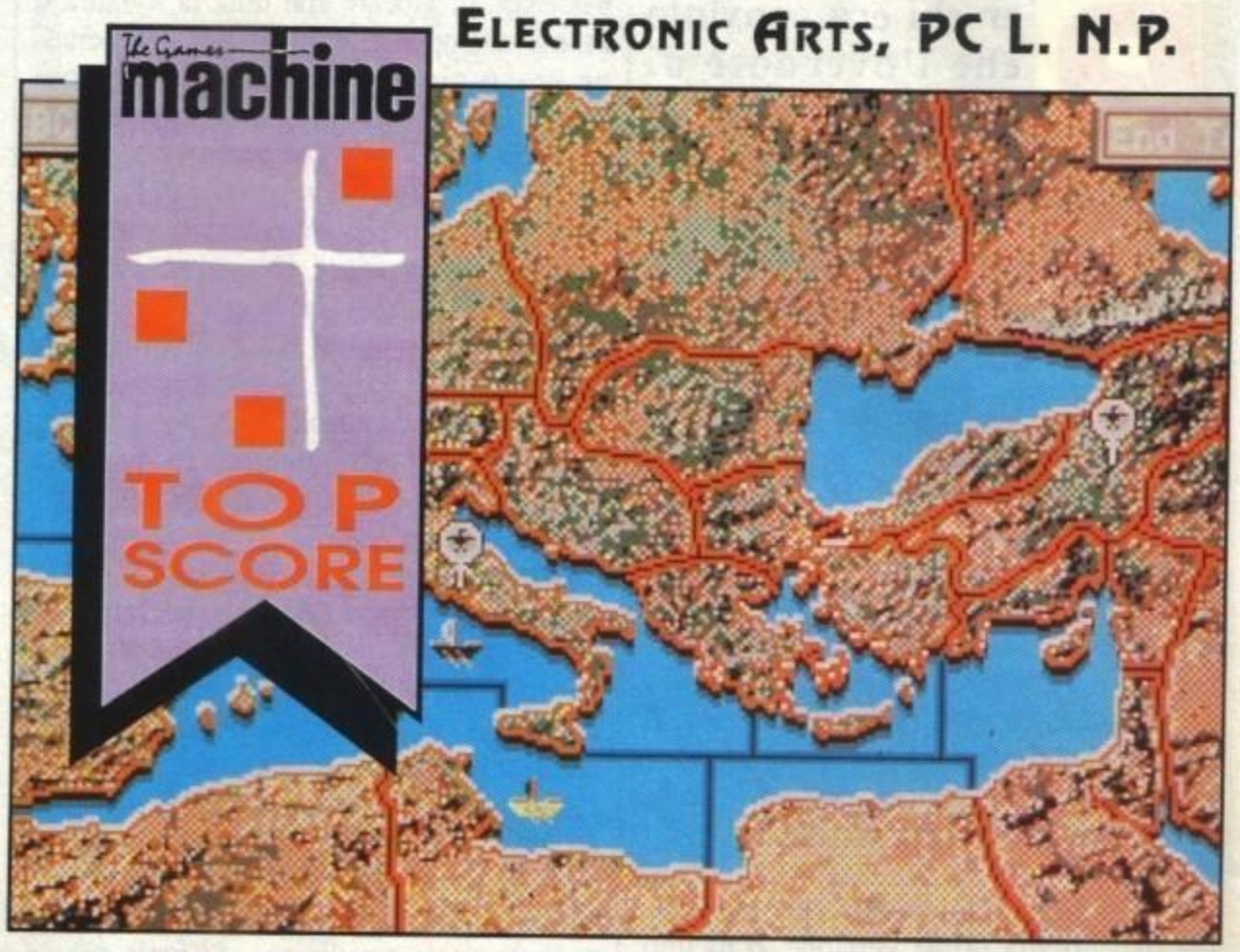
http://www.oldgamesitalia.net/

CENTURION

DEFENDER OF ROME

ELECTRONIC ARTS, PC L. N.P.

E' il 275 A.C. le popolazioni dei Sanniti dei Volsci, dei Campani dei Siracusani e di tutta Italia sono ormai sotto il dominio di Roma. Rimane un unico obbiettivo per gli abitanti della città eterna: Dominare il Mondo.



Disegno di **Emanuela Franchi**

Centurion, come suggerisce il titolo e il sottotitolo, vi porterà indietro nei secoli fino a quello che fu l'epoca dei fasti di Roma. Sarà vostro il compito di conquistare e trasformare in province i territori che troverete sul vostro cammino.

All'interno della confezione una mappa di quello che fu l'impero Romano vi permetterà di gestire le vostre tattiche e di avere un colpo d'occhio immediato con le province che dovrete annettere al vostro neonato Impero.

Ma è utile ricordare che oltre alla diplomazia e alle battaglie (di terra e di mare) che dovrete sostenere per appagare la vostra sete di potere, saranno altri gli episodi a cui dovrete far fronte. Vi toccherà scendere tra la polvere del Circo Massimo e del Colosseo, per dimostrare il vostro valore al popolo.

All'inizio del gioco vi troverete con una sola legione e una sola provincia, l'Italia appunto, ma il vostro compito sarà quello di ampliare il più possibile i confini del vostro impero. Questa necessità diventerà un imperativo per voi, poiché vi permetterà di aumentare di grado, e quindi di comandare più legioni e flotte.

Comincerete la vostra avventura come semplice ufficiale, per poi diventare, se lo meriterete, Centurione, Tribuno, Pretore, Console via via fino a diventare Imperatore.

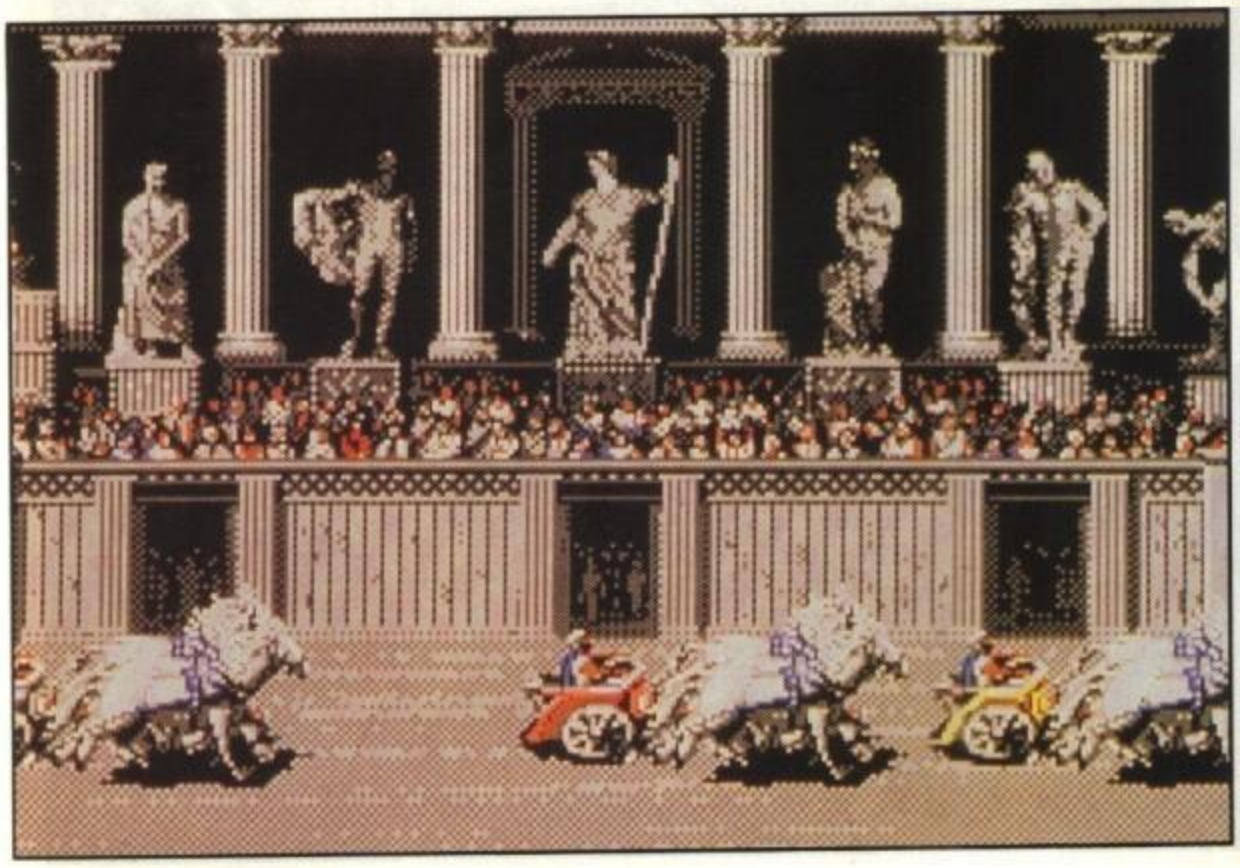
Naturalmente non dovrete solo lanciarvi alla conquista di nuovi territori per avere successo, ma stare anche molto attenti agli umori del popolo: Pane e Giochi, ecco una buona regola per evitare eventuali som-

NOTE STORICHE

Questo è un legionario di quelli che accompagno Cesare nella sua conquista di Gallia (58-52 aC). E' riconoscibile per il tipico elmo chiamato Montefortino, dei quali molti sono stati ritrovati in Francia grazie a ricerche archeologiche su quel periodo. Un commento particolare va fatto sul Pilum, o pila; infatti guardando il disegno noterete che dopo l'estremità in legno e il rinforzo che faceva da bilanciere, l'arma termina in una lunga e sottile, punta acuminata. Lo scopo di questa forma era quella di causare più danni possibili al nemico, infatti il metallo del pilum, quando colpiva qualcosa si piegava, e quindi anche se non avesse ucciso il proprio bersaglio, avrebbe comunque avuto la capacità di impedirgli la facilità nei movimenti, o se avesse colpito lo scudo, la perdita di que-st'ultimo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

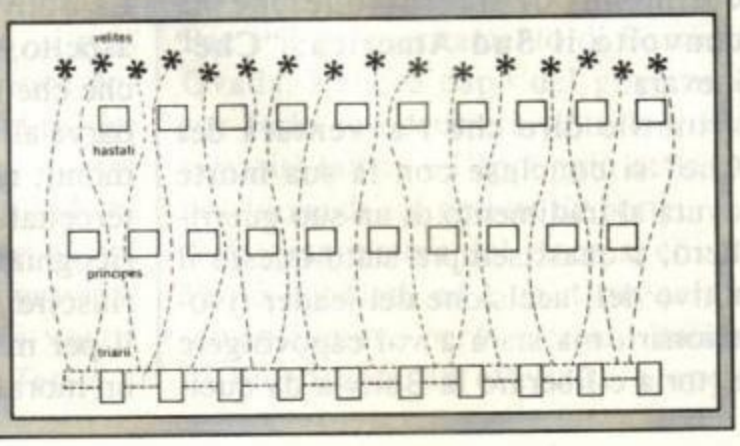


mosse.
Inoltre dovrete tenere d'occhio le frontiere da eventuali invasioni di eserciti in cerca di saccheggio.
Le battaglie campali sono state curate molto bene, con la possibilità di scegliere tra numerose tattiche in voga a quel tempo, c'è anche quella adottata da Annibale a Canne, che se avete buona memoria dovreste ricordarvela, altrimenti guardate lo schema in queste pagine.
Comunque, ripeto, le formazioni di battaglia che potrete utilizzare saranno numerose, e se non sarete favoriti da una preponderanza numerica rispetto all'avversario, saranno proprio quelle a darvi la vittoria.

Per quel che riguarda le battaglie navali, quest'ultime sono un po' meno curate; sarà solo la vostra nave Ammiraglia a scontrarsi con quella della flotta nemica, mentre le altre si scontreranno al di fuori del vostro campo visivo, e i risultati vi verranno dati alla fine dello scontro. Anche qui però bisogna riscontrare uno studio approfondito su quelle che erano le caratteristiche delle battaglie navali dei ultimi secoli Avanti Cristo, e cioè, l'uso delle catapulte, il lancio di frecce tra nave e nave, e l'utilizzo da parte dei Romani dei Rostri.
Passando alle scene arcade che fanno da corollario a questo gioco, prettamente tattico strategico, una particolare nota va espressa per la corsa delle bighe, che può trascinarvi in quello che era il vero spirito di questa competizione senza esclusione di colpi. Dopo aver selezionato su che tipo di biga correre, avrete la possibilità di comprare gli avversari in modo che vi lascino vincere, oppure in mancanza di denaro, cercare di distruggere la loro biga cozzandole contro, o frustando il conduttore. Insomma una piccola chicca per chi ha nostalgia di Ben Hur.
Lo scontro tra gladiatori, non è altrettanto riuscito, manca un po' di quell'animalesca azione che caratterizzava le lotte nell'arena, ma al pubblico sembrano piacere moltissimo, nel gioco come nella realtà romana di venti secoli fa.
Il grado di difficoltà che potrete selezionare per ogni singola sequenza, battaglie campali, corsa con le bighe etc..., la dice lunga sulla longevità del gioco, il livello più facile vi terrà impegnati almeno per quattro o cinque ore, mentre quelli più avanzati non vi lascieranno il tempo di respirare.
Un gioco molto ben congegnita e che sarà sicuramente un successo.

LA LEGIONE REPUBBLICANA AI TEMPI DELLE GUERRE PUNICHE

Durante le guerre puniche la legione romana era strutturata in maniera molto diversa da quella che sarebbe poi diventata durante l'Impero.
Esistevano Quattro tipi di soldati e ognuno aveva un compito preciso.
I primi, i veliti, o fanti leggeri, avevano il compito di disturbare l'esercito nemico impegnandolo in schermaglie, gettandolo cosi nello scompiglio.
I secondi, gli Hastati, formavano insieme ai Principi, il grosso della legione, ed erano equipaggiati più pesantemente con corazza e pilum.
I quarti erano i Triari, che formavano la riserva, e anche se armati nella stessa maniera degli Hastati e dei Principi, rimpiazzavano il pilum con un asta lunga.
Le forze erano divise in dieci manipoli per ogni specialità, con una forza solitamente di 120 uomini per manipolo, per un totale di 4200 uomini. Nello schema qui a fianco è possibile vedere un tipico schieramento della legione che permetteva ai manipoli in difficoltà di ritirarsi attraverso le proprie file lasciando il nemico in mano ai manipoli successivi.
Solitamente la legione era forte anche di 300 cavalieri che si dividevano equamente tenendo le ali dello schieramento.



PC

Amanti della storia, della strategia, e della tattica è arrivato il vostro momento. Centurion possiede tutte le caratteristiche che non possono non far gola a chi, in un gioco, apprezza tutte le caratteristiche di cui sopra.
Le battaglie campali sono un vero capolavoro, così come le corse delle bighe, e anche se gli scontri navali e le lotte tra gladiatori non sono all'altezza del resto del gioco, non è un valido motivo per perdersi uno dei sicuri successi di questo 1990. Presto dovrebbe uscire anche la versione per Amiga, ma i fortunati possessori di PC potranno fin da subito giocare a Centurion nella speranza di finire il gioco accompagnati dal suono delle ormai storiche parole: "Carthago delenda est".

Globale 94%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUERRI IN BOLI

"Che" Guevara, un nome che ormai diventato leggenda. Un nome che è legato alle grandi rivoluzioni dell'America del Sud, un nome che si può associare a quello di Simon Bolivar e di molti altri combattenti meno conosciuti ma non per questo meno coraggiosi. Un nome che ora, grazie al programmatore Paolo Pobbiati, è entrato anche nel mondo dei videogiochi.

L'immagine del barbuto guerrigliero che tira ampie boccate dal suo Avana, e che per mesi mise in scacco le milizie governative Boliviane, faceva il giro del mondo e sconvolgeva l'opinione pubblica di quello che era, o perlomeno sembrava essere un sistema politico inattaccabile. Era il 1966, e un piccolo drappello di uomini decideva che l'unico modo per infliggere un colpo al governo che li opprimeva v'era un solo modo: la Rivoluzione.

Ma non era facile organizzare un movimento di massa quando erano pochi coloro che si schieravano apertamente contro il governo.

I problemi erano molti, dal procurarsi le armi, al vettovagliamento, dalle malattie, alla spietata caccia dei "Governativi, problemi che solo un uomo dal grande carisma e dal grande acume tattico poteva risolvere.

Il gioco vi farà vestire i panni di quello che da molti è stato considerato un fautore di quello che è poi stato il sentimento di liberazione che ha sconvolto il Sud America: "Che" Guevara.

E' inutile dire che l'avventura del "Che" si concluse con la sua morte dovuta al tradimento di un suo guerrigliero, e quasi sempre stato questo il motivo dell'uccisione dei leader rivoluzionari, ma starà a voi capovolgere la storia e liberare la Bolivia da quello che veniva da molti considerato un governo tiranno.

All'inizio vi troverete con pochi uomini, come nella realtà era accaduto a Guevara, ma con imboscate e atti di benevolenza nei confronti della popolazione, vi sarà possibile aumentare il numero dei guerriglieri che si batteranno per la vostra causa.

La Bolivia è rappresentata in ogni suo aspetto, tramite cartine sia geografiche che morfologiche, chiaramente se darvi alla macchia, o nascondervi sui monti, renderà più difficile essere intercettati dai soldati, o dagli aerei da ricognizione, sarà anche un problema riuscire a procurarvi cibo e medicinali per mantenere viva la truppa e con un morale alto.

LAGO SOFTMAIL L. 29.000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LLA VIA

La simulazione prende corpo sotto forma di svariati menu che vi permetteranno di prendere tutte le scelte che riterrete necessarie. Addestrare gli uomini, esplorare il territorio, andare a caccia, o tendere imboscate. In quest'ultimo caso, dopo aver scelto gli uomini che vi accompagneranno nell'attacco alle truppe del Governo (tutti rappresentati sotto valori quali: Fisico, Energia, Capacità Militari e Convinzione Rivoluzionaria!), si passerà a quella che è l'unica azione Arcade del gioco. Con l'aiuto del mouse dovrete colpire i soldati a cui e stata tesa l'imboscata (un po' come in Lost Patrol), cercando di ucciderne quanti più potete, per far sì che i sopravvissuti si arrendano, e voi e i vostri guerriglieri non subiscano ferite o colpi mortali.

Ogni zona possiede un valore in vantaggio o svantaggio imboscate, ciò tiene conto della morfologia del terreno, è lampante che in una zona boscosa o montagnosa risulterà più semplice attuare degli attacchi di guerriglia, mentre in campo aperto le probabilità di un pieno successo verranno meno.

Lo scopo finale e la conquista di La Paz e il defenestramento di Barriento Ovada, l'allora capo del governo, e per farlo vi occorrerà tutta la vostra capacità tattica e l'appoggio della popolazione di cui potrete disporre.

Il programmatore del gioco si chiama Paolo Pobbiati, ed è un nome assolutamente nuovo per il mercato Italiano di Videogame. In effetti ha scoperto la sua ottima vena di creatore di giochi solo poco tempo fa, da quando è entrato in possesso di un'Amiga.

Ha impiegato un anno a realizzare il suo "Guerrilla in Bolivia", ma non ha voluto dirci in che modo lo ha programmato.

"Tutto quello che ho fatto (cioè il gioco), l'ho fatto per amore della storia e per permettere di conoscere la vicenda del "Che", nel realizzarlo a tenuto fedelmente conto del libro "Diario in Bolivia", il diario tenuto da Ernesto Guevara nei mesi di guerriglia del '66, io mi sono divertito programmandolo, e ora spero che anche gli altri si divertano giocandolo".

Per ciò che riguarda i progetti futuri qualche idea ma niente di più, anzi ammette Paolo "Quest'estate la passerò tranquillamente in Bolivia, posto dove non sono mai stato, e dopo ci penserò, compatibilmente con i miei impegni d'insegnante" e sì, perché dovete sapere che Paolo Pobbiati è insegnante di educazione fisica in uno dei tanti licei di Milano.

Congedandoci da lui gli auguriamo ogni fortuna in questo relativamente nuovo campo dei videogiochi, salutandolo come, siamo sicuri, lui vorrebbe... com'era? Ah sì "HASTA LA VICTORIA SIEMPRE".

The Games machine STAR PLAYER

Amiga

Immagini digitalizzate, suoni campionati un mucchio di opzioni, e la sensazione di essere veramente da solo con un pugno di uomini a combattere contro un intero paese, non credo che gli amanti di questo tipo di simulazioni abbiano bisogno sentire altro. Un ottimo gioco che credo lascierà il segno in quello che è l'adolescente panorama italiano dei videogiochi. Finalmente qualcosa di diverso ma in egual modo piacevole e innovativo. Sembra che ormai anche l'Italia sia pronta per il salto di qualità.

Un gioco insomma altamente consigliato, prima, dopo, e durante i pasti.

Globale 91%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

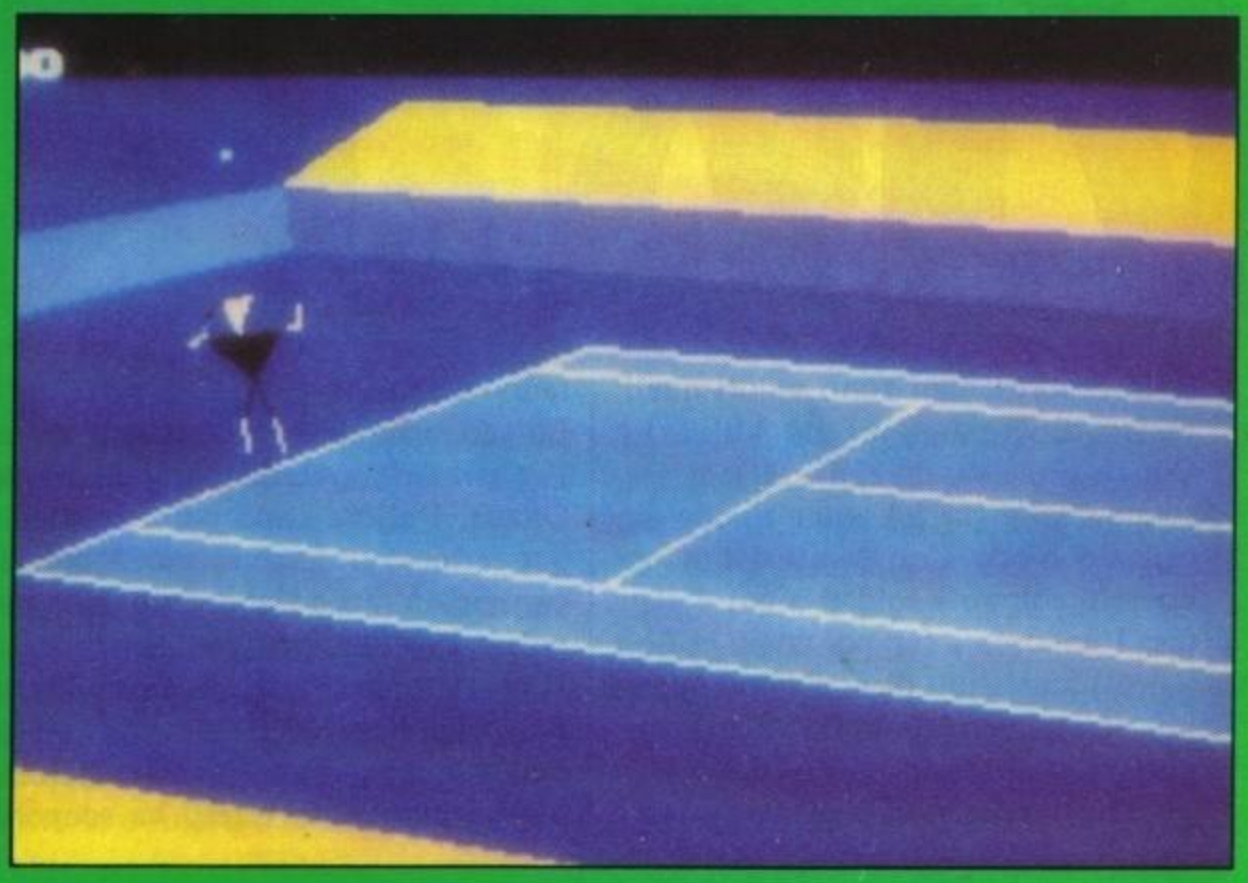
INTERNATIO 3D TENNIS

PALACE/ SENSIBLE SOFTWARE

Tutto incominciò con l'ormai datato Pro Tennis Tour della Ubi Soft che sopperiva alla mancanza di un gioco tennistico per i 16-bit, poi più di recente ecco arrivare l'ottimo Tennis Cup della francese Loriciel, scontato quindi che l'Ocean (che è come il prezzemolo) proponesse anche lei il suo pretendente chiamato Tie Break e recensito proprio questo stesso mese, proseguendo ancora è ormai in arrivo la simulazione ad impronta manageriale tutta italiana targata Simulmondo (e chi altri?) e quella prossima ventura ad opera della Grandslam, mentre adesso è il turno di quella che è indubbiamente la più originale e stravagante di tutte e che si prepara a bissare gli straordinari esiti conseguiti sul Commodore 64: International 3-D Tennis...

Generalmente in una simulazione sportiva si incomincia dall'inizio e cioè dai primi menu per poi andare avanti, questa volta però non si può proprio mettere in secondo piano il gioco vero è proprio perché è talmente straordinario che merita una doverosa precedenza. Dunque tanto per cominciare il campo, gli spalti e gli stessi giocatori sono realizzati con grafica vettoriale (piena questa volta anche per quanto riguarda i busti dei due contendenti, sebbene questo li renda in alcuni casi un pochettino più goffi e legati nei movimenti, o meglio, ancora più goffi...), ci sono poi dieci telecamere che consentono di vedere il campo da dieci differenti angolazioni e in più una che non solo è libera di ruotare a vostro piacimento, ma anche di "zoommare" o aumentare l'inquadratura consentendovi così un numero virtualmente infinito di punti di vista (anche il bidimensionale visto dall'alto se preferite). Questo per quanto riguarda l'impatto visivo, passiamo quindi a quello sonoro che è ugualmente sconvolgente, l'introduzione prevede la musica originale dell'eurovisione di Wimbledon magistralmente digitalizzata, mentre dopo ogni punto si può sentire il punteggio dalla viva voce dell'arbitro accreditato che si permette addirittura di enfatizzare particolarmente i punti più importanti. Le partite si svolgono su quattro differenti superfici (erba, terra rossa, cemento, sintetico) che oltre per il colore differiscono ovviamente anche sul rimbalzo e la velocità che acquista la pallina ad ogni scambio, ci sono poi i cinque livelli di gioco modificano le difficoltà per il giocatore e che quindi possono essere intelligentemente sfruttate quando si gioca contro un amico meno allenato concedendogli qualche piccolo vantaggio. Il computer infatti si occupa di posizionare il vostro giocatore sulla traiettoria probabile che acquisterà la pallina, lasciandovi ovviamente assoluta libertà di adottare posizioni più d'attacco o difensivistiche, e si riserva poi con i principianti di consigliarvi il momento opportuno in cui premere il pulsante per rispondere facendo lampeggiare il vostro giocatore, questo non si verificherà più se selezionerete il livello professionista che vi permetterà inoltre di gestire meglio il vostro servizio aumentando l'effetto imprimibile alla pallina, ma allo stesso tempo il rischio di commettere un doppio fallo.

Oltre alla possibilità di giocare da soli o contro un altro giocatore (nel senso di un amico s'intende, perché un altro giocatore evidentemente c'è sempre, giocare senza nessuno dall'altra parte della rete non è molto divertente!) ed all'indispen-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

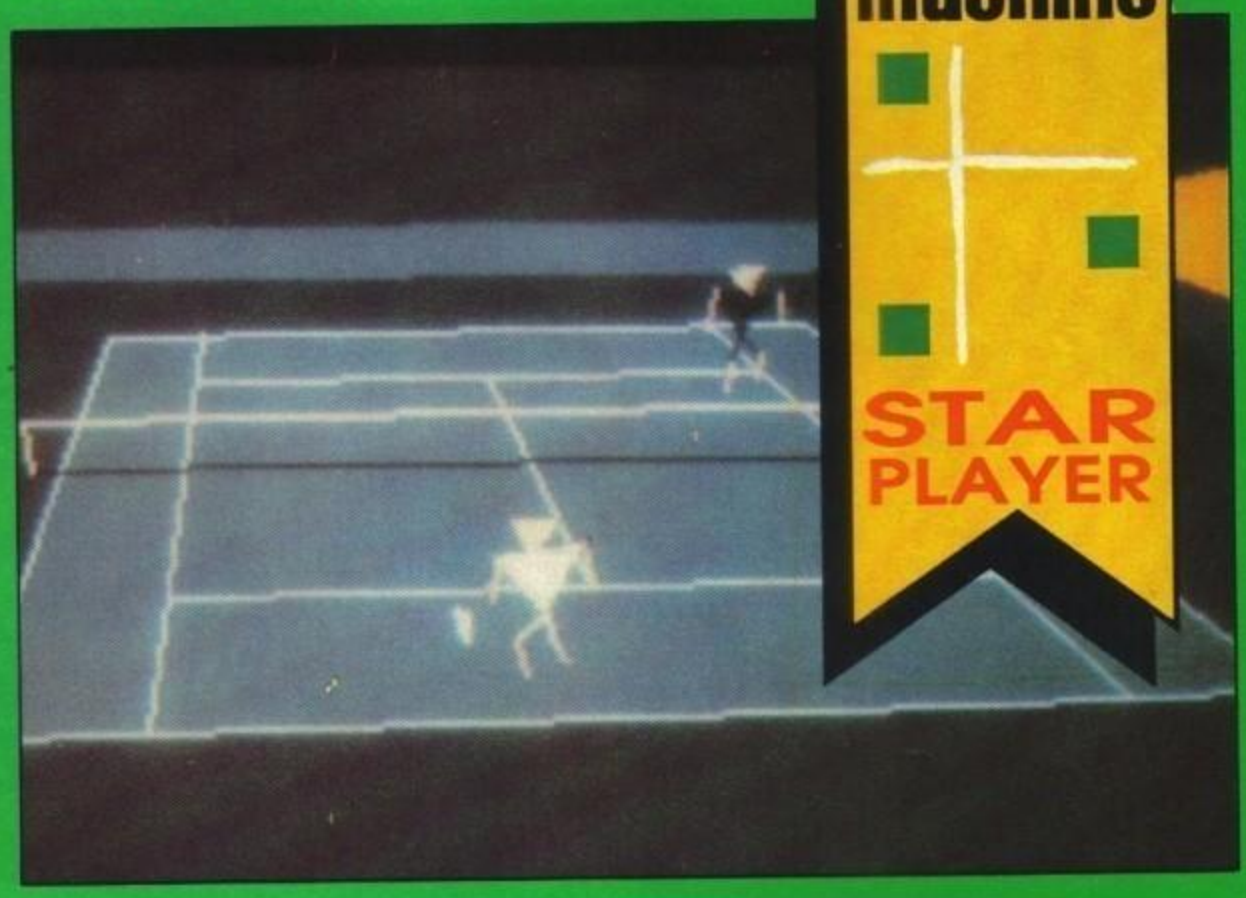
NAL

sabile pratica che vi occuperà molto a lungo prima di aver imparato a rispondere in maniera egregia c'è anche la possibilità di prendere parte all'intera stagione agonistica, cosa che conferisce al gioco quell'incentivo in più per spingervi ad affinare ulteriormente le vostre qualità. La vostra posizione in classifica è all'inizio molto modesta (cosa potevate pretendere per un esordiente?), ma non è escluso che dopo un'adeguata sessione d'allenamento possiate battervi ad armi pari con molti dei giocatori del "giro"; ogni mese vi verranno segnalati i tornei in programma e la sede dove sono allestiti lasciandovi la possibilità di scegliere a quali partecipare (sempre che siate considerati sufficientemente preparati da esserne invitati, cosa che è tutt'altro che scontata nei tornei maggiori come quelli delle grande slam), ognuno di questi è caratterizzato dalla superficie, dal numero di set per vincere, dal numero di partecipanti, e dal montepremi. Fra i vari avversari che potrete incontrare ce ne sono alcuni immaginari e anche molti dei nomi più celebri del panorama mondiale, finire in finale contro McEnroe a Wimbledon non sarebbe certo male, anche se dubito fortemente che un omino vettoriale possa arrabbiarsi con l'arbitro come farebbe il vecchio Mac, ma con quelli della Sensible Software non si può mai dire...

SENSIBLE STORY

Sebbene la celebre casa inglese si "sia fatta le ossa" sugli otto bit crediamo potrebbe interessare anche voi che godete tutti gli straordinari vantaggi del raddoppio di bit essere brevemente informati sulla storia di uno dei migliori gruppi di programmatori che ci siano in circolazione.

Dunque, tutto ebbe inizio con un giochino che venne poi pubblicato come budget dalla Firebird chiamato Galaxibirds che altro non era che una bizzarra variazione al classico Galaxians con i giocatori di International Karate o le palline di Bounder che facevano la loro apparizione di tanto in tanto fra gli altri alieni! Ma il successo era già dietro l'angolo con il primo dei due giochi pubblicati dalla Ocean, si chiamava Parallax e oltre al bollino di gioco caldo divenne quasi un classico; il titolo però che era destinato a trasportarli nell'olimpo delle superstar fu il seguente, stiamo parlando di Wizball, uno dei giochi più originali mai prodotti e che oltre ad una meritatissima medaglia d'oro è ancora oggi a detta di tutti uno dei migliori programmi (se non addirittura il numero uno!) originali mai realizzati su un Commodore 64, indimenticabile. Il passo seguente fu quello di commercializzare, sulla scia dei loro successi, un programma che avrebbe permesso l'utente di crearsi da solo i suoi sparaefuggi, ci riferiamo allo Shoot-em-up Costrunction Kit, meglio conosciuto come S.E.U.C.K. che non tardò ad imporsi per la sua facilità d'utilizzo e versatilità, nonostante fosse pur sempre piuttosto vincolato. Fu quindi il turno di un altro budget che nella sua semplicità era molto divertente: Oh No! Il passo seguente fu ancora un programma che collezionò un po' tutti i bollini qualità, Microprose Soccer che è forse la migliore simulazione calcistica di tutti i tempi (almeno per il 64 dove il confronto con Kick Off non può aver ragione d'esistere). Recentemente poi ancora un budget inserito nella compilation della Hewson chiamato Insects in Space e adesso questo già abbondantemente acclamato 3-D Tennis, niente male, eh?



The Games machine

STAR PLAYER

Amiga

Quando per la prima volta ho caricato la versione per il Commodore 64 non potevo credere ai miei occhi per quello che i maghi della Sensible Software erano riusciti a fare su un otto-bit. La versione per Amiga s'è dimostrata ugualmente di grandissimo livello con un sonoro campionato veramente eccezionale, per il resto il gioco è rimasto invariato con gli omini vettoriali che si muovono per il campo sempre con il quel loro caratteristico passo dinoccolatamente buffo, le svariate inquadrature fra cui scegliere il punto di vista da voi preferito, la possibiltà di prendere parte all'intera stagione agonistica decidendo a quali tornei partecipare e così via. Unico appunto che risulta inevitabile da rilevare è la strana traiettoria assunta di volta in volta dalla pallina, si può far finta che ci sia il vento, ma non non è la condizione climatica migliore per giocare a tennis!

Globale 90%

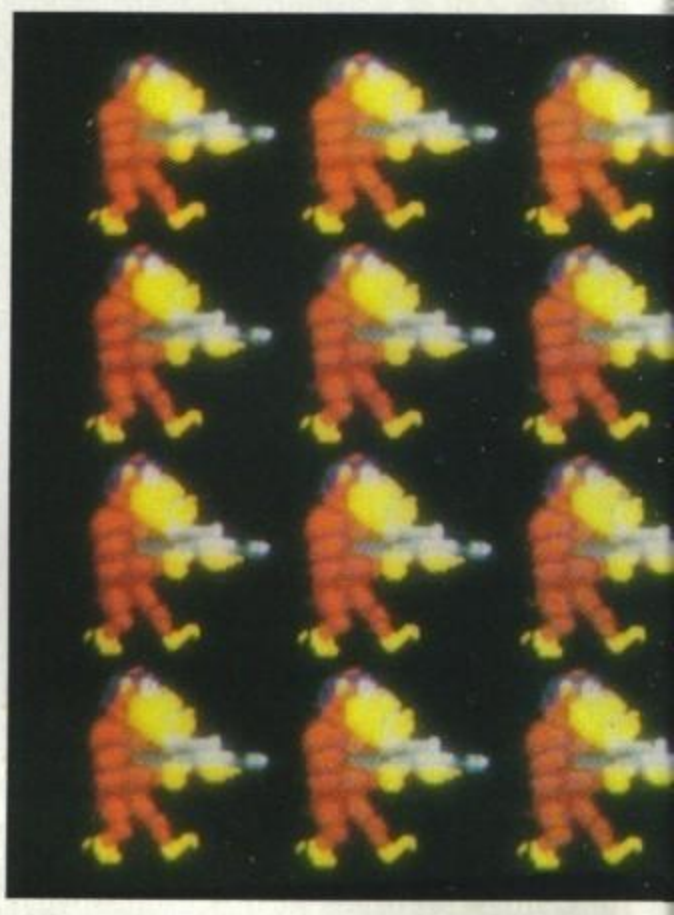
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMOS, TI AMO

MANDARIN SOFTWARE, AMIGA L. N.P.



Finalmente! Quello che è stato uno dei programmi di maggior successo per l'Atari ST, lo STOS, ha avuto la sua versione per Amiga. E' questo permetterà agli utenti del gioiello di casa Commodore di sfruttare il loro computer come mai avevano immaginato fino ad ora.

François Lionet ha colpito ancora! Ha fatto all'Amiga quel che a suo tempo aveva fatto all'ST. Ha creato un programma che vi permetterà di riuscire a spremere la vostra macchina fino al limite e senza dover essere dei veri esperti di programmazione in linguaggio C.

L'Amos 'The Creator', questo è il nome completo del programma, utilizza dei comandi estremamente semplici molto simili, e a volte identici al Basic, per realizzare cose che, normalmente, richiederebbero ore di programmazione e di calcoli. Per esempio, bastano poche linee di programma per creare uno scrolling ultra veloce in parallasse, e ancor meno per settare l'utilizzo del joystick o del mouse.

Il manuale fornito nella confezione è di trecento pagine e spiega, anche se a volte senza la necessaria chiarezza, tutti i comandi che saranno a vostra disposizione.

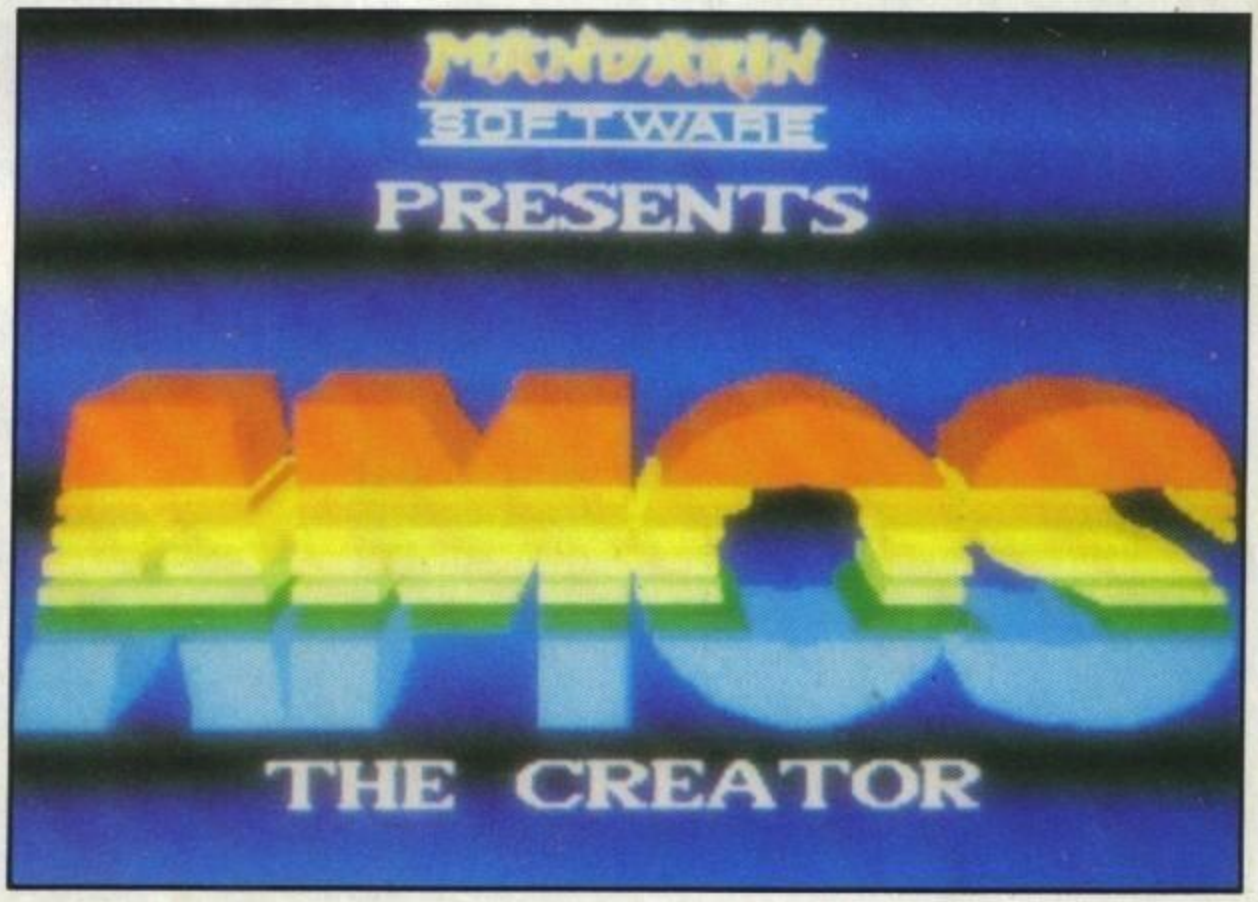
Per poter utilizzare l'Amos e capirne tutti i suoi risvolti bisogna però essere un po' esperti di Basic, poiché, come detto in precedenza, molti dei comandi e delle routine prefissate usano la terminologia tipica di quel linguaggio di programmazione. Comunque con l'AMOS vi sarà possibile creare qualsiasi cosa vi passi per la mente, dagli shoot'em up, agli RPG, da routine di utilities, a programmi musicali, insomma sarete limitati esclusivamente dalla vostra fantasia e dalla memoria del vostro Amiga.

L'AMOS, per quel che riguarda gli sprite, gli schermi, e i BOB, riconosce tutte le immagini IFF, ciò quelle creabili tramite programmi come il Deluxe Paint, Photon Paint etc, ed ha delle utilities, programmate con l'AMOS stesso, per la modifica e la correzione di eventuali errori, e per settare i frame di movimento.

I dischi che troverete nella confezione saranno due: uno del programma vero e proprio, dove esiste una directory con molti esempi citati nel manuale, e un data disk, in cui sono inseriti dei giochi programmati in AMOS da cui sarà possibile trarre qualche routine interessante.

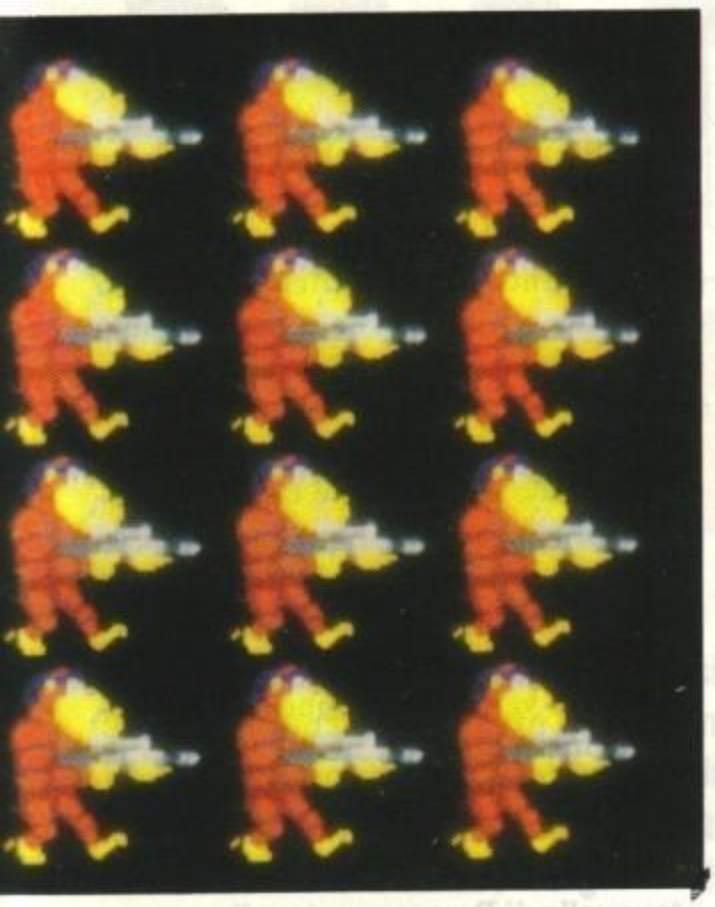
Sempre con un solo comando sarà possibile attivare il programma musicale della AMOS che può riconoscere numerosi dei programmi musicali in commercio tipo Sound Tracker o Noise Tracker, ma solo tramite un programma di utilities reperibile nelle BBS di pubblico dominio.

La schermata sulla quale si dovrà lavorare vi permetterà tramite i tasti funzione di agevolare quelli che sono i comandi maggiormente usati. Ci sarà quindi F1 che determina il RUN, F2 che testa completamente il vostro listato, e questo diventa molto utile quando le linee divintano numerose, poiché oltre a dirvi che c'è un errore, vi verrà indicato anche di quale tipo è e dove si trova. Ci sono anche numerosi comandi che rendono il lavoro svolto sull'Editor estremamente pratico, come l'opzione Taglia/Incolla, o Cerca/Rimpiazza. Esiste inoltre una finestra denominata Direct Mode in cui potrete apportare modifiche al programma in quel momento visualizzato, senza distruggere il programma stesso, e questo torna molto utile se volendo migliorarne una parte non si vuole rischiare di peggiorare la situazione.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Come detto prima l'AMOS, utilizza molti dei concetti propri del BASIC, e quindi le funzioni variabili, le costanti, e termini tipo IF... Then Goto, oppure For... To... Next, insomma tutte cose che molti di noi, soprattutto chi ha posseduto un C64 conoscono molto bene.

Le Font installabili sono tutte quelle che potrete trovare, poiché è possibile caricarle da disco oppure installarle in RAM.

Non crediate che sia solo quello proprio dell'Amos il linguaggio che potrete utilizzare per i vostri programmi in ogni modo, infatti chi conosce il codice macchina può utilizzarlo perché L'Amos lo riconosce, e questo può servire per sveltire certe operazioni di lettura da parte del vostro computer.

L'animazione degli sprite è talmente semplice che può sembrare strano che lo sia così tanto, con il comando AMAL (AMos Animation Language), e con tutte le subroutine ad esso connesse, far rimbalzare una pallina sullo schermo, far sfrecciare una formula uno su una pista da voi disegnata, diventerà un vero gioco da ragazzi, ma che dico da ragazzi, da programmatori.

Dunque riassumendo quel che è stato detto fin d'ora, e anche se qualcosa è stato tralasciato non era proprio possibile entrare in particolare su le miriadi di comandi che l'Amos possiede, sembra che questo programma sia destinato a fare diventare tutti, o almeno, chi ha abbastanza fantasia per esserlo, dei veri programmatori; anche se è vero, che per riuscire a fare qualcosa è necessario possedere anche altri programmi, sia grafici che sonori.

Brico Games, i giochi Fai da Te

L'Atari Italia ha preso subito la palla al balzo. Sia per lo STOS che per l'AMOS, usciranno in questi mesi dei giochi che voi potrete modificare a vostro piacimento, proprio grazie alla duttilità dei programmi con i quali sono stati realizzati. Questi giochi prenderanno il nome, pare, di Brico Games.

Stefano Cecere di 17 anni abitante a Monza 4 anno di Liceo Scientifico che oltre alla programmazione è un appassionato di Musica Elettronica sullo stile di J.M. Jarre e Prince, ha programmato con l'Amos un gioco che verrà messo in vendita sotto l'edichetta LindaSoft.

Il gioco sarà di argomento sportivo è tratterà l'Hockey a Rotelle, sentiamo cosa ha da dirci.

TGM - *Hai mai programmato in qualche altro linguaggio oltre che con l'AMOS?*

SC - Sì, in C e in Assembler, inoltre conosco anche il Pascal e naturalmente il Basic, ma questo è il primo vero lavoro che faccio.

TGM - *Hai fatto qualche scuola o corso particolare?*

SC - No, nessuna scuola, anche perché i corsi che ho trovato o erano troppo semplici, o troppo costosi.

TGM - *Bene, un altro autodidatta. Hai in mente altri progetti per il futuro?*

SC - Dunque, innanzi tutto parteciperò al concorso della Mandarin Software che premierà il miglior gioco realizzato con l'Amos entro Natale, e ho in mente qualcosa che ricorda l'ambiente di *1997: Fuga da New York*. Poi, penso che faro un Arcade ambientato nel Giappone, ma è ancora presto per parlarne.

TGM - *Lo programmerai sempre in Amos e con la possibilità di poterlo modificare?*

SC - Sì, perché ritengo che sia un ottimo incentivo per il pubblico che acquista il gioco poterci mettere le mani come più gli piace e modificare certi parametri. Insomma se sei stanco del solito gioco puoi cambiarlo a tuo piacimento.

TGM - *Credi che chi comprerà il gioco troverà difficoltà nel farlo?*

SC - No perché lo dividerò in molte routine con diverse RAM di commento per far sì che si abbia sempre presente cosa si sta modificando. Forse qualche problema si avrà con la routine principale che è molto complessa ma può servire darci un'occhiata soprattutto per vedere com'è strutturata.

TGM - *Quale sono i giochi che hai ammirato di più in questi ultimi tempi?*

SC - Vediamo, in ordine i giochi che mi sono piaciuti molto sono stati:

1) Neuromancer
2) Battle Tech
3) Hacker II
4) Phantasie III

Comunque sono anche appassionato di RPG e non solo per computer, apprezzo molto i giochi dell'Avalon Hill e AD&D.

TGM - *Qual è il tuo giudizio definitivo sull'Amos?*

SC - Secondo me, l'Amos è un ottimo linguaggio. Ha indubbiamente dei pregi, ma anche qualche difetto.

TGM - *Potresti elencarceli?*

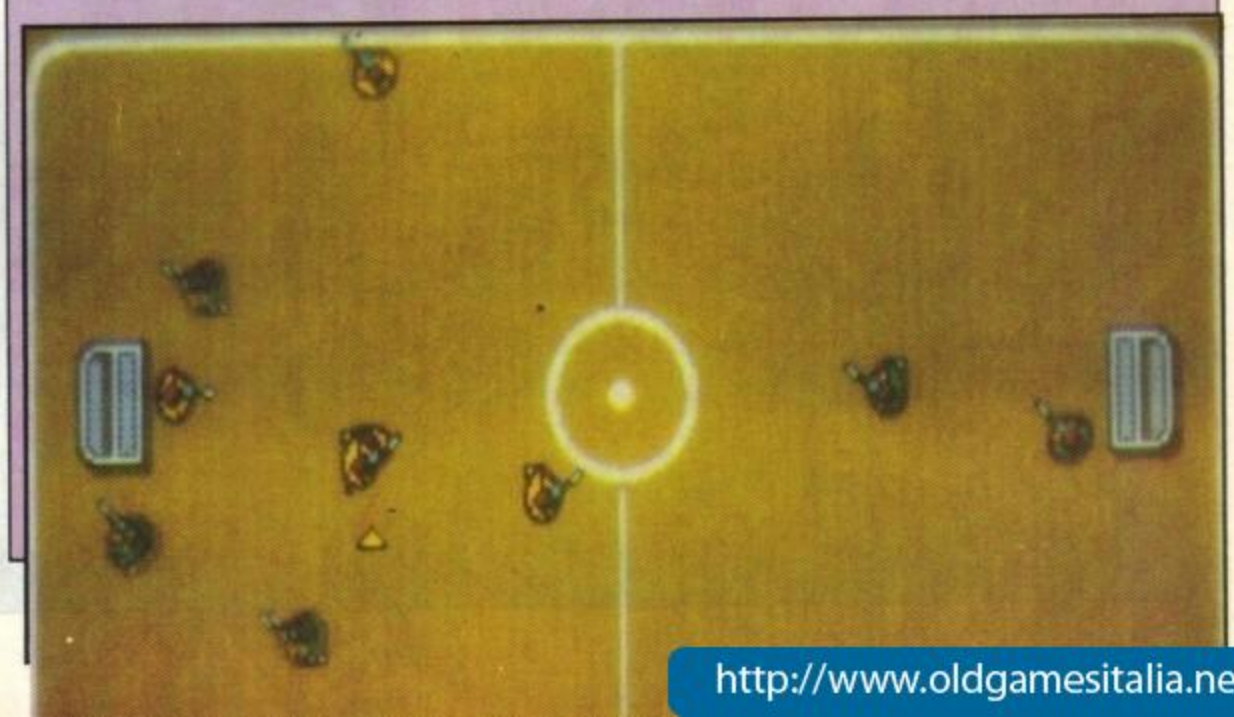
SC - Certo, cominciamo dai lati Negativi:

1) La gestione degli schermi, crea spesso qualche problema.
2) Nei programmi lunghi il tempo che occorre per la procedura del test sale a 20/30 secondi, e anche se è utile rimane una cosa seccante.
3) I Suoni campionati mi sembrano un po' troppo corti, possono occupare solo 65K di memoria.
4) La Gestione dei file dall'editor, caricare un programma, salvarlo e così via diventa un calvario.

Mentri i lati Positivi sono i seguenti:

1) L'AMAL, cioè la gestione del movimento degli sprite, è perfetta.
2) L'Editor è molto ben studiato ed è ottimo come WP.
3) La struttura complessiva del linguaggio è semplicemente fantastica.
4) E più di cinquecento comandi molto potenti, rendono l'Amos il miglior prodotto per sfruttare al massimo l'Amiga.

Bene dopo aver salutato Stefano augurandogli ogni miglior fortuna, ci congediamo anche noi



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le note dolenti, almeno per ora, sono la mancanza, all'interno del programma della funzione di RunAmos, che servirebbe a far partire un eventuale vostro listato senza dover attendere la funzione data dalla finestra dell'editor, e l'assenza di un compilatore, tutte questi ulteriori migliorie, sono comunque nelle BBS di pubblico dominio, e da qui a poco non dovrebbe essere possibile entrarne in possesso. E' stato inoltre annunciata, tra non molto, l'uscita sul mercato dell'AMOS 3D, che promette di essere qualcosa di stupefacente per la gestione dei poligoni solidi.
La Mandarin Software, all'interno della confezione, ha aggiunto una lettera di iscrizione al club Amos, i cui iscritti, oltre ad avere sempre una risposta su qualsiasi dubbio o chiarimento dovessero aver bisogno riguardo l'utilizzo dei comandi, riceveranno il giornale dell'Amos, con le ultime novità concernenti il programma, eventuali migliorie, e piccoli listati da poter utilizzare con la loro copia dell'Amos.
Allora, ragazzi, mi sembra che sia giunto il momento di smetterla di inserire il dischetto nell'Amiga e attaccarsi al Joystick solo per giocare.
Il prezzo in Italia non è ancora stato reso noto, ma sembra che i diritti per l'importazione se li sia assicurati la LEADER di Casciago, sicuramente mentre starete leggendo queste righe l'Amos sarà già in commercio in Italia e quindi vi consiglio di fiondarvi immediatamente a impossessarvi di una copia. Ma ora sentiamo dalla viva voce dell'autore cosa lo ha spinto a creare un programma come L'Amos.
F.L. "Beh, è semplice. A parte il successo ottenuto con lo STOS, ho sempre ritenuto che l'Amiga sia uno splendido computer ma con il difetto di un cattivo accesso al disco. Inoltre, quando programmi un gioco, passi più tempo a disegnare le sub routine, a disporre gli sprites sullo schermo, muovere lo schermo e così via... questo tipo di lavoro è difficile su ogni computer, ma sull'Amiga è ancor peggio a causa della sua potenza. Negli anni PA (Prima dell'Amos!), fare un gioco per l'Amiga significava perdere un mucchio di tempo sulle Utilities.
Adesso, io ho fatto tutto il lavoro una volta per tutte, e così lo sviluppo di tutte quelle noiosissime routine è già stato fatto per voi, affinché possiate concentrarvi sulla parte più importante del gioco: lo scenario, la grafica e la musica.
Un'ultima cosa che volevo aggiungere riguarda la pirateria, La pirateria del software è davvero un crimine, un crimine latente, e i suoi effetti si possono ritrovare nel boom che stanno vivendo le console, non è possibile copiare una cartuccia, è quindi c'è da aspettarsi che le case di software passino tutte alla produzione di cartucce e lascino perdere la produzione di programmi su disco (gli ultimi computer Amstrad ne sono una prova lampante ndR), e per evitare che questo accada c'è bisogno di più supporto verso voci troppo solitarie come la mia e quella di TGM.
Adesso vi saluto augurandovi buon divertimento, e tutta la fortuna possibile con la nuova carriera che vi si prospetta: quella di Programmatore."
Già, François ha ragione sia per ciò che riguarda la pirateria, sia per la vostra nuova carriera, perché la Mandarin Software è sempre disposta a vagliare nuove proposte e nuovi giochi, se poi sono programmati con AMOS meglio ancora, per cui ragazzi, dateci sotto: facciamo vedere chi è l'Italia anche nel Mondo dei computer.

armonia COMPUTERS

AVVISO AI RIVENDITORI !

Computers **XT-AT 286/386** da 10Mhz a 33 Mhz
Stampanti **NEC - HYUNDAI - STAR**
Monitors **VGA - HYUNDAI - NEC 2A, 3D ...**
Mouse - Tavolette grafiche - Scanner
Schede e Accessori per **PC**
CASSE per **PC** disponibili **16** Tipi

VENDITA ALL'INGROSSO DI TUTTI I PRODOTTI COMMODORE
COMPUTERS - STAMPANTI - MONITOR - ACCESSORI

DRIVE SENATOR compatibile per **AMIGA**
MOUSE per **AMIGA**
DRIVE KY-1000 compatibile per **C-64**
40 Tipi di **JOYSTICK** normali e microswitch

Dischetti 5"1/4 e 3"1/2

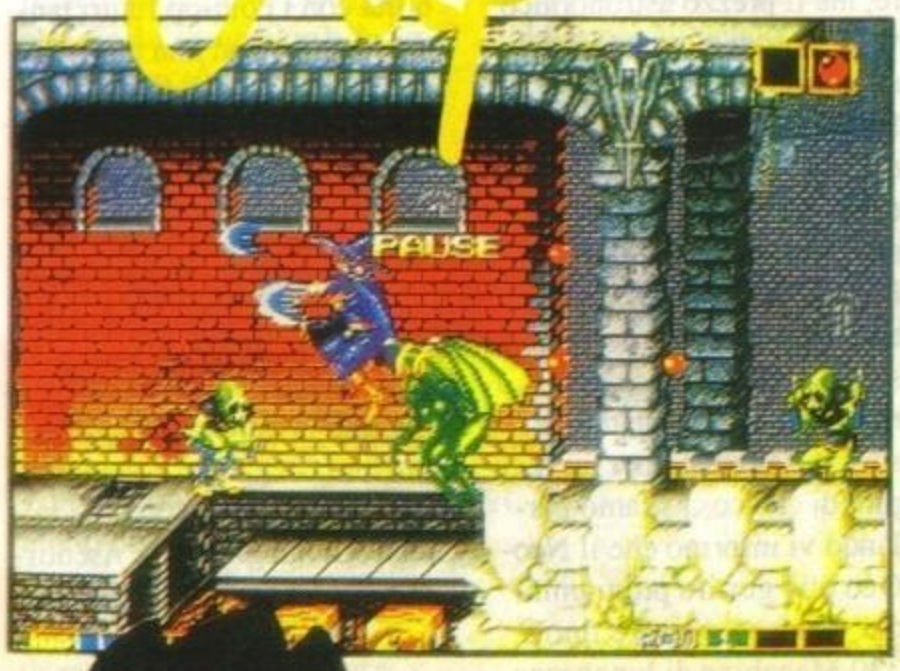
ARMONIA s.n.c. - V.le Carducci, 16 - Conegliano - Tel. 0438/24918-32988 - Fax 0438/410810

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN O... Japan



Come ormai consuetudine da quasi un anno a questa parte anche in questo numero non è venuto meno lo spazio dedicato alle novità del momento provenienti dal lontano sol levante, e anche per questa volta dobbiamo essere grati all'assiduo e meticoloso lavoro di quell'indomito bonsai dagli occhi a mandorla che in giro si fa chiamare Shintaro Kanoaya (che, come tutti sanno, è il cugino di Pokoto Pokoto NdMA)...

Konnichiwa (sempre in tema di ringraziamenti una doverosa citazione per l'impareggiabile e straordinario lavoro del redattore poliglotto Max che ogni mese viene incaricato dell'alquanto proibitiva e tutt'altro che agevole traduzione direttamente dal Giapponese, ndMax) (nonevero nonevero nonevero nonevero NdMA). Come ricorderete il mese scorso (due mesi fa a dire il vero perché in seguito noi ci siamo presi delle meritate vacanze) vi ho diffusamente parlato della nuova console Neo-Geo, ma le cose da dire sono ancora parecchie... Dunque il Neo Geo è effettivamente una nuova console, ma,tanto per cominciare, non verrà venduta esclusivamente dai soliti negozi di videogames, con questo non voglio escludere a priori che passando dalla Tottenham Court Road di Londra non ne troverete già alcuni esemplari, ma difficilmente saranno corredati da un numero rilevante di programmi software disponibili, perché? Semplice, perché l'intenzione è quella di non vendere

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

più i programmi! Vi chiederete allora con quale criterio si può comprare una console che non ha i programmi, ma che discorsi, è ovvio che di programmi ce ne saranno in abbondanza solo che questa volta invece di acquistarli saranno da affittare proprio come accade per le videocassette (non è escluso comunque che si possano anche comprare, ma il prezzo astronomico vi farà quasi sicuramente ricredere).
Sarà comunque il tempo a dirci se questa nuova strategia troverà effettivamente il suo sviluppo, nel frattempo vale la pena occuparci delle caratteristiche tecniche della console perché vi posso assicurare che sono assolutamente strepitose; giusto per farvi capire di che cosa stiamo parlando vi informo che il Neo-Geo può gestire programmi che possono arrivare fino a 330 Megabyte di lunghezza (seicentosessanta volte di più della dotazione normale dell'Amiga!), inutile dire quindi che i gioco avranno caratteristiche in tutto e per tutto simili a quelle degli arcade, per non dire che saranno a tutti gli effetti dei veri e propri coin-op... Inoltre essendo la casa produttrice la SNK che come vi ho già detto l'ultima volta è un pezzo forte nel mercato degli arcade (vi cito nuovamente Ikari Warriors e Time Soldier, che poi come tempestivamente accennatovi è stato — purtroppo — effettivamente convertito anche per l'Amiga) dovrebbe essere assicurata la compatibilità con i coin-op futuri tanto che grazie ad una particolare tessera magnetica sarà possibile interrompere una partita a casa e riprenderla... direttamente il sala giochi!!!
Per quanto riguarda i titoli annunciati ce ne sono già una marea, quelli già disponibili o imminenti sono ancora pochi, ma tutti abbondantemente sopra i 40 Megabyte con un impatto grafico e sonoro che vi lascio immaginare. A risentirci per nuove informazioni.

ULTIMISSIME DALLA SEGA

Passiamo adesso velocemente ad alcuni nuovi giochi tascabili che sulla scia dei Game Boy, del Lynx e del Pc Engine "da viaggio" dovrebbero fare la loro apparizione da un momento all'altro. Il nome presceltogli dalla Sega è quello di Game Gear, vediamo come si preparano per affrontare la sfida con i rivali e soprattutto con l'Engine che in fase di distribuzione sta già riscuotendo enormi consensi anche per la possibilità di utilizzo di tutte le cartucce già in commercio per la versione standard.
Dunque, esteriormente possiamo dire che sembrano più che altro i vecchi "scacciapensieri" (vi ricordate di quello mitico dei pompieri con il telone e la gente che si buttava dall'edificio in fiamme, NdMax) (no NdMA)per via della loro configurazione rettangolare in orizzontale

(103x210x38 mm, il colore un blu sgargiante), mentre gli altri sono in verticale (il Pc Engine portatile misura 175x105x43 mm), per quanto riguarda il peso è di 70 grammi superiore anche se alla fine si supera di poco la ragionevolissima soglia del mezzo chilo. Lo schermo di gioco risulta più largo dell'Engine anche se potrà gestire solo 32 colori alla volta fra una base di 4096, mentre l'antagonista arriva a 256 on contemporanea, proprio per questo il Game Gear avrà 16K di memoria contro i 64K dell'Engine tascabile. Proseguendo il raffronto entrambi hanno il sonoro in stereo e batterie ricaricabili che durano circa tre ore di gioco continuato (ergo spenderete tutto il vostro patrimlonio in pile), e proprio come il Lynx è poi prevista la possibilità di collegarne due insieme così da poter sfidare direttamente un vostro amico, ma quello che dovrebbe distinguere veramente questi due ultimi prodotti dagli altri è il commutatore che li trasformerebbe in televisori veri e propri, proprio quello che si dice due piccioni con una fava...

UN MERCATO IN CONTINUA ESPANSIONE

Il numero delle case straniere che si stanno interessando al

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mercato delle console sta crescendo a dismisura di giorno in giorno in una proporzione che non era stata ipotizzata nemmeno dagli stessi giapponesi. Case come l'Activision, l'Electronic Arts, la Titus (oddio no!), Infrogrames si stanno buttando a pesce sullo sviluppo dei loro più grandi successi in cartucce così da guadagnarsi pian piano la loro fetta di mercato. E così ecco che giochi come North & South o Titan stanno facendo la loro comparsa per il Nintendo, mentre un classico come Popolous è in arrivo per il Pc Engine. Sempre per quest'ultima macchina diamo la solita occhiatina agli ultimissimi titoli annunciati; incominciamo con un nuovo RPG chiamato The Legend of Momotaro: Turbo, basato su una favola molto popolare qui in Giappone che ha già ispirato altri tre titoli della serie, sempre dello stesso genere si attende l'acclamatissimo seguito a Far East of Eden. Per quanto rigurda invece gli immancabili shoot-em-up è annuciata la conversione dell'epico e ancora indimenticato Xevious che con il peso dei suoi anni non dovrebbe essere troppo difficile da riproporre in versione casalinga, ci sarà poi Super Star Soldier realizzato dalla Hudson Soft chiaramente ispirato dal celebre Star Soldier per Nintendo. Abbiamo poi una serie di seguiti che riunisco insieme per mancanza di spazio: Varis III, Legendary Axe II, Rastan Saga II, Cobra II, Power League III (e che nessuno mi venga a chiedere di che cosa sono i seguiti!!!). Sayonara.

SoftMail

Accessorio

Accessori per il mouse	tel.
Dischetti e vaschette	tel.
Espansione RAM A500	199.000
512K, clock e calendario	
Future sound Amiga 500	300.000
(digitalizzatore audio stereo)	
Joy. Adv. Gravis IBM	99.000
Joy. cavo prolunga	29.000
Joy. Maxx Amiga/ST	199.000
Cloche per Flight Simulator & Co.	
Joy. Quickjoy V	59.000
Con temporizzatore, autofire regolabile	
Joy. Quickjoy VI	45.000
Autofire regolabile	
Joy. Speedking IBM PC	89.000
Con scheda a due porte	
Mouse Amtrac	tel.
Mouse cordless Amiga	250.000
Mouse master ST	99.000
Mouse optical Amiga	299.000
Mousestick	189.000
Porta dischetti 3" (per 100 dischi)	25.000
Porta dischetti 5" (per 90 dischi)	28.000
Safeskin A500	49.000

Libri, hints & tips per tutti i gusti

Amiga

Add: champions of Krinn	79.000
Add: dragons of flame	69.000
Adidas champ football	29.000
All dogs go to heaven	49.000
Ami alignment system	99.000
Per verificare i drives	
Basketball: data disks	tel.
Bomber Blob *	29.000
Bridge 6.0	79.000
Deluxe Paint III	175.000
Distant armies	89.000
Doctor ami	80.000
Dragon's lair II	80.000
512k, 5 dischi, install. HD	
Dragons breath *	49.000
Driving force	39.000
Dynasty wars	25.000
East vs West	49.000
Extend	69.000
E-motion	25.000
Femme fatale V.M.18	59.000

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni. Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce è già imballata e pronta a partire.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Femme fatale: data disks	tel.
Future wars *	29.000
F.Baresi world cup *	25.000
F-19 stealth fighter	tel.
Guerilla in Bolivia *	29.000
Harley Davidson	tel.
Herewith the clues! *	29.000
Hero's quest (1Mb)	59.000
Horse racing: stable owners	29.000
Hound of shadow	59.000
Intern. 3d tennis *	32.000
Ivanhoe	49.000
Jet instrumental trainer	150.000
K.Daglish soccer manager *	49.000
K.Daglish soccer match *	49.000
Kick off II *	29.000
King quest IV (1Mb)	69.000
Klax	25.000
Last ninja II	49.000
Leisure suit larry III (1Mb)	69.000
Life & death	tel.
Logo (linguaggio)	175.000
Manhunter II (1Mb)	69.000
Midwinter	69.000
Might & magic II	69.000
Pipemania *	29.000
Pirates !	59.000
Player manager *	39.000
Police quest II (1Mb)	69.000
Shadow of the beast *(senza maglia)*	39.000
Shadow warrior	29.000
Sim city 1.2 (512k,1Mb)	65.000
Sim city: terrain editor	35.000
Sonic boom	49.000
Space ace (512k, 4 dischi)	80.000
Space rogue	49.000
Storm across Europe	69.000
Sword of Aragon	79.000
The champ *	39.000
Their finest hour (Battle Britain)	49.000
The lost patrol	49.000
The plague	tel.
Turrican	29.000
Tv sport basketball	49.000
Ultima V	tel.
Ultimate golf	39.000
Ultimate hint kit disk	49.000
Consigli e mappe per oltre 50 giochi!	
Virus killer 3.1 *	29.000
Vulcan	29.000
Warhead	49.000
WCS - Italia 90 (512k)	29.000
WCS - Italia 90 (1mb)	29.000
World cup 90 *	29.000
Adattatore per 4 joysticks, ordinabile	
solo insieme al programma	18.000
World cup compilation *	29.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, Intern. Soccer	
White death (1Mb)	99.000
WWF Wrestling	59.000
688 attack sub	59.000

Atari ST

Adidas champ football	39.000
Black tiger	29.000
Dragon's lair	80.000
Dragons breath *	49.000
Fire brigade	49.000
Future wars *	29.000
F29 retaliator *	49.000
Harley Davidson	tel.
Herewith the clues! *	39.000
Infestation	39.000
Intern. 3d tennis *	32.000
Kick off II *	29.000
Lancaster *	tel.
Last ninja II	49.000
Midwinter	69.000
Mystere *	tel.
Pipemania *	29.000
Player manager *	39.000
Shadow warrior	39.000
Space ace (512k, drive 2 side)	80.000
Wayne Gretzky hockey	75.000
WCS - Italia 90	29.000
World cup 90 *	tel.
X-out	29.000

Ms/Dos (disco 5")

Add: champions of Krinn	69.000
Add: secret of the silver blades	69.000
Bad blood	59.000
Balance of the planet	79.000
Basketball	49.000
Basketball: data disks	tel.
Battles of Napoleon	79.000
Bomber: mission disk	29.000
Budhokan	59.000
Dragonstrike	69.000
Dragon's lair (640K, EGA, HD)	85.000
Flight simulator 4.0	89.000
Herewith the clues! *	39.000
Kick off II *	49.000
Loom	49.000
Panzer battles	59.000
Pipemania *	29.000
Railroad tycoon	79.000
Second front	69.000
Space harrier	29.000
The untouchables *	tel.
Their finest hour (Battle Britain)	49.000
Virus killer *	29.000
WCS - Italia 90	29.000
White death	89.000
Wolfpack	tel.
WWF Wrestling	tel.

Per le versioni a 3" telefonare

Ms/Dos (disco 3"&5")

Add: champions of Krinn	69.000
Bruce lee lives	45.000
Dungeon master	tel.
Last ninja II	49.000
Rapcon (radar approach)	79.000
Sim city: terrain ed.	tel.
Tracon (terminal radar)	79.000
Tv sports football	59.000
Ultima VI	59.000
World cup 90 *	29.000

In esclusiva per i clienti SoftMail...

Guerilla in Bolivia

Organizzare e vincere una guerriglia richiede ottime abilità tattiche e doti di vero condottiero. Ispirandosi ai diari di "Che" Guevara, **GUERILLA IN BOLIVIA** propone uno dei capitoli più significativi della storia moderna del Sud America. Il gioco contempla ogni necessità e situazione realmente verificabile in guerriglia; le avvincenti sequenze d'azione completano le scelte strategiche e la gestione di un esercito molto particolare volto alla conquista della capitale boliviana.

Herewith the Clues!

Hai la stoffa dell'investigatore? Scoprilo con **HEREWITH THE CLUES!** Hai finalmente l'opportunità di risolvere un intricato caso di omicidio subdolamente collegato ad un nucleo di cospiratori. Indizi, fotografie e prove sono dettagliatamente digitalizzate; in più tutte le schede degli indiziati nonché i rapporti della squadra antispionaggio sono in completamente italiano. Garantito un vero finale a sorpresa!

... due nuovissimi prodotti COMPLETAMENTE IN ITALIANO, ma per saperne di più richiedi il catalogo Estate 90: 48 pagine di software per tutti i gusti!

Buono d'ordine da inviare a:
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

TGM — Spese di spedizione Lit. 6.000

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

☐ Si, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS
☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ ☐ ☐ ☐

Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Pv ___ Tel. _____

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

Da oggi puoi inviare i tuoi ordini anche tramite Videotel alla nostra mailbox n° 013050474

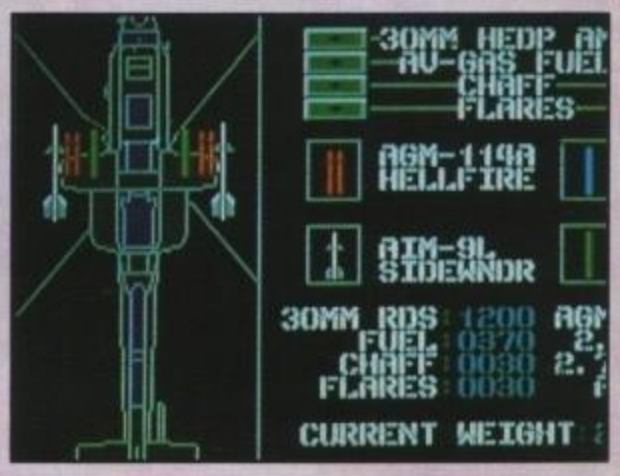
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SULLE ALI DELL

Fin da quando apparvero i primi home computer i simulatori di volo sono sempre stati uno dei generi preferiti e maggiormente sfruttati dalle case produttrici di programmi. Indipendentemente dal fatto che gli apprezziate o meno (anche se è un'opinione diffusa che la maggior parte di quelli che li detestano lo fanno solo per pigrizia e mancanza di impegno nell'imparare a padroneggiare i numerosi comandi che nella maggior parte dei casi sono tutt'altro che agevoli) rappresentano indubbiamente uno degli sviluppi più interessanti intrapreso dal software applicativo. Con l'avvento dei 16-Bit poi s'è finalmente aggiunto, grazie alle ampliatissime possibilità grafiche, quello straordinario realismo che fa di alcuni programmi dei veri e propri capolavori. TGM ha voluto dedicare a tutti questi indimenticabili titoli una doverosa "breve" retrospettiva...



■ **Gunship è stato probabilmente la congiunzione fra i simulatori primitivi e quelli della seconda generazione con specifiche missioni strutturate e possibilità di scegliere l'armamento.**

Partendo dal punto di vista che un simulatore di volo è prima di tutto, per la stessa definizione, un simulatore, risulta fin da subito evidente come il suo obiettivo principale sia quello di

■ **Il Bronco è solo uno degli aerei che per le sue caratteristiche particolari potrebbe rappresentare un buon soggetto da simulare.**

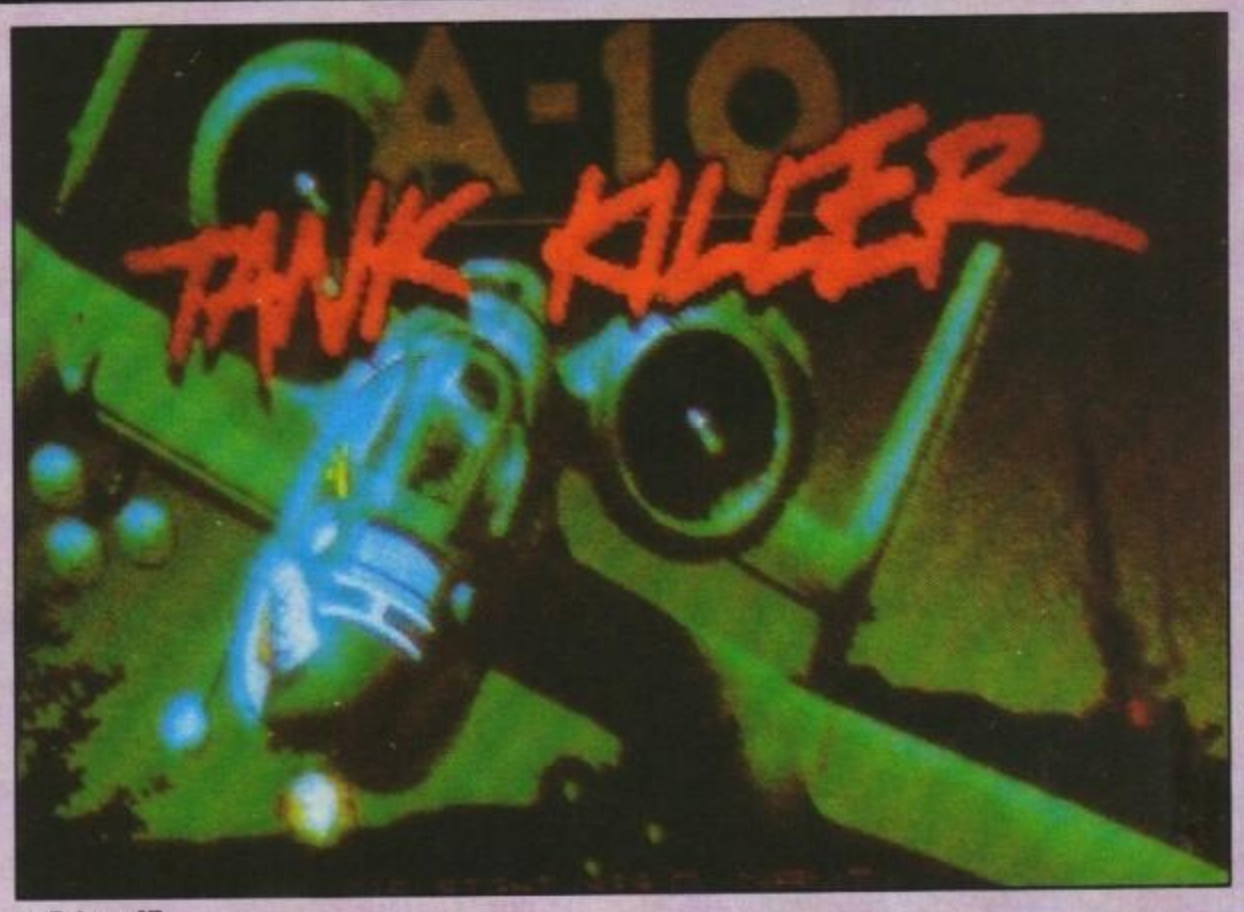
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A SIMULAZIONE

riprodurre quanto più fedelmente possibile la realtà in tutti i suoi più svariati aspetti. Tornando agli albori del software quindi quegli ormai dimenticati titoli che allora erano tanto acclamati non potrebbero non farci sorridere nella loro rudimentale essenzialità; anche se nonostante tutto, con un po' di fantasia, si poteva ugualmente calarsi nei panni dell'intrepido pilota impegnato in evoluzioni mozzafiato. Ad ogni modo uno dei problemi principali per quei così detti simulatori della prima generazione (impatto grafico a parte) una totale mancanza nella maggior parte di un vero e proprio obiettivo conforme ad una specifica missione, e così si finiva per vagabondare per il cielo cercando di schiantarsi il più tardi possibile. Una svolta determinante venne probabilmente con il celeberrimo Gunship della Microprose (anche se altri programmi come Solo Flight e Super Huey avevano già imboccato la strada buona, ndt) che accompagnava una più che dignitosa simulazione d'elicottero con una complessa quanto altamente coinvolgente struttura di supporto che prevedeva la scelta degli armamenti, delle missioni, la possibilità di fare carriera con il proprio pilota, aspetto che fu forse la ciliegina sulla torta che permise al programma di conseguire onorificenze e riconoscimenti un po' da tutta la stampa specializzata (ricordate la medaglia d'oro di ZZAP!, ndt).

La svolta successiva che ci ha permesso di arrivare a quelli della terza generazione è stato indubbiamente l'avvento dei computer a 16-bit che grazie alle loro caratteristiche tecniche di gran lunga superiori hanno consentito di ottenere un realismo che fino a qualche anno fa poteva sembrare irraggiungibile. Il primo programma che sconvolse tutti gli utenti con una solida e oltremodo fluida grafica vettoriale in tre dimensioni e con la possibilità di svariare il punto di vista dell'utente fu l'ultrafamoso F/A-18



■ Falcon AT

Interceptor dell'Electronic Arts. Per la prima volta il panorama non era più limitato quasi solamente a due zone di diverso colore rappresentanti présumibilmente il cielo e la terra e alcune indecifrabili figure triangolari, ma bensì un'abbondanza di dettagli e piccoli tocchi che aumentavano notevolmente quella strana sensazione "d'esserci veramente". In ogni caso Interceptor fu anche criticato per la sua irrelisticità nei movimenti, anche se noi crediamo che questo abbia facilitato una così improvvisa diffusione aprendo la strada a tutti i seguenti programmi sempre più evoluti come F-15 Strike Eagle II della Microprose, Fighter Bomber dell'Activision, F-29 Retaliator dell'Ocean, LHX Attack Chopper Dell'Electronic Arts, F-16 Falcon della Spectrum Holobyte, F-16 Combat Pilot della Digital Integration e via dicendo...

Ognuno di questi simulatori della nuova generazione è caratterizzato da un numero sempre maggior di opzioni che esulano da quella che è la fase di volo vera e propria; il "background" del gioco si è fatto via via più esteso consentendo al nuovo cadetto di vivere un'esperienza quanto più completa e attinente alla realtà. E così ecco comparire uffici per l'arruolamento, accuratissime sezioni d'allenamento, varietà di missioni da affrontare, possibilità di determinare autonomamente l'armamento da adottare e soprattutto (come già succedeva in Gushio) doversi preoccupare del proprio "curriculum interattivo" che si aggiorna progressivamente procedendo nelle missioni. Aspetto questo che è stato poi ulteriormente implementato anche per quanto riguarda lo scenario di ogni missione che subisce le conseguenze delle vostre azioni precedenti e così se ad esempio avrete già distrutto tutte le postazioni antiareo (SAM) la volta dopo avrete un problema in meno a cui fare attenzione, per non parlare poi del campo di battaglia di F-29 che va avanti da solo autonomamente lasciandovi l'iniziativa di intervenire a vostra discrezione nel caso non si tratti di un bersaglio primario.

Verrebbe a questo punto da porsi una domanda, ma che cosa caratterizza un simulatore dell'ultima generazione? Probabilmente fino ad oggi il più

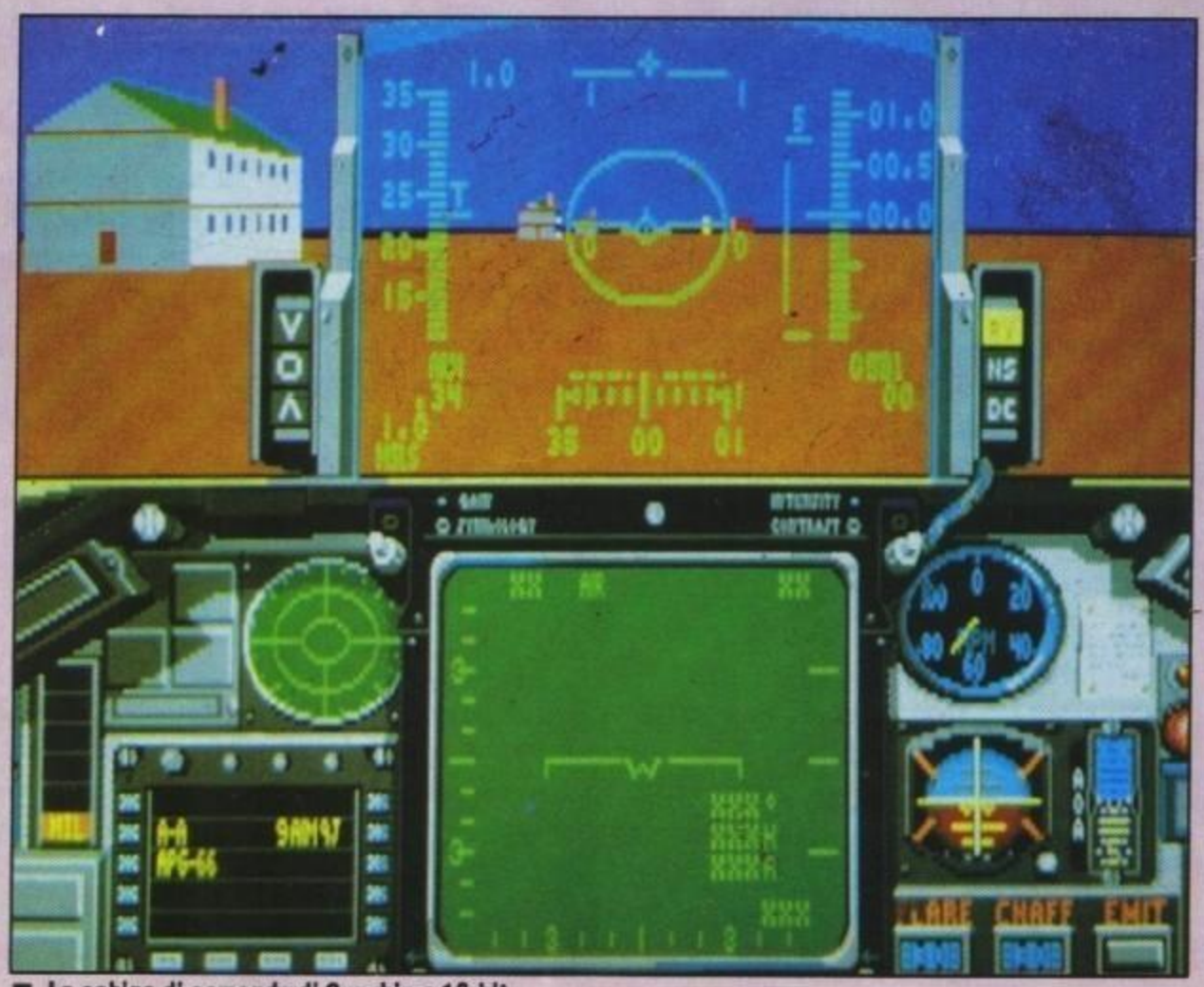
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I PIU' SIMULATI...

Uno, due...tre...quattro, cinque, beh sicuramente al primo posto di un'ipotetica classifica c'è indubbiamente l'ormai sfruttatissimo F-16 per motivi che ci accingiamo ad ipotizzare. Per prima cosa perché è uno dei caccia supersonici più diffusi al mondo e relativamente al quale sono disponibili il numero maggiore di informazioni reperibili, poi è un aereo piuttosto versatile che ben si presta ad essere utilizzato per i più diversi impieghi e quindi proprio per la sua diffusa popolarità anche fra chi di aviazione s'intende poco dovrebbe risultare abbastanza famigliare più o meno a tutti (la nonnina di qualche d'uno potrebbe sempre scambiarlo per un nuovo modello di frullatore elettrico, ma comunque il programma non è indirizzato a questo genere di utente, ndt). Sempre di questa ristretta fascia d'eletti fanno parte anche gli altri "effesigiati" e cioè l'F-15, l'F-18, l'F-29 e il Lockeed F-117 Stealth Fighter che deve gran parte della sua videopopolarità alle simulazione della Microprose. Co sono poi tutti quei programmi che non si limitano ad un solo tipo d'aereo, ma consentono al giocatore di scegliere quello che preferiscono fra una lista disponibile, tipico esempio è il capolavoro del Vector Grafix, Fighter Bomber, ma non è certo l'unico. E che cosa è successo a tutti le altre decine di aerei militari che ci sono in circolazione e che sembrano essere inesorabilmente precipitati tutti quanti nel Triangolo delle Bermude digitale? Questo interrogativo sta diventando particolarmente d'attualità anche per via del periodo di saturazione che sta attraversando il mercato con sempre i soliti protagonisti a farla da padroni, alternativa poteva essere rivolgersi ai classici aerei dei tempi che furono o buttarsi su improbabili modelli futuristici, ma anche queste due strade si stanno progressivamente svalutando specie dopo due imbattibili capolavori come Battle of Britain e il prossimo Epic di cui vi abbiamo parlato in anteprima assoluta qualche numero fa. Il problema poi non riguarda più solo il soggetto della simulazione perché questo comporta anche una certa ripetitività delle missioni che sono alla fin fine sempre le stesse. Proprio per questo per finirla con i soliti bombardamenti di quartieri generali, di ponti, di rifornimenti, dell'eliminazione del solito Mig-21 ecco che bisognerebbe dedicarsi a nuovi soggetti; qualche d'uno potrà però obiettare che anche cambiando l'ordine dei fattori il risultato non cambia (leggete TGM che imparate anche la proprietà commutativa dell'addizione), questo può essere in linea di massima vero, ma vi voglio fare ugualmente degli esempi significativi: l'Hercules della Lockheed per esempio il cui utilizzo inizialmente era previsto solo per operazioni di trasporto viveri e rifornimenti e che oggi può venire impegato anche per lanciare truppe paracadutate, inserimenti a bassa quota, recupero delle truppe rimaste senza via di fuga e altri ancora. Altro aereo che potrebbe rivelarsi molto interessante è il Bronco o aerei simili come il Grumman Mohawk (utilizzato in Vietnam) e Cessna T-37 (impiegato in Colombia) che sono ottimali per le missioni diurne a bassissima quota e specialmente quelle di perlustrazione e rilevamento. E perché non prendere in considerazione anche gli idrovolanti come il Shorts Sunderland e il PBY Catalina che stanno rivestendo un ruolo sempre più importante specie nel salvataggio dei naufraghi, o ancora da sfruttare sono gli elicotteri, con l'esclusione dell'ormai infazionato Apache, insomma non bisogna far altro che aver voglia di cambiare un po' le caret in tavola per assicurare a questo genere che crediamo imperituro (=immortale) nuovi esaltanti capitoli di divertimento.

completo e tecnicamente accurato deve essere considerato Flight Simulator 4 (FS4) della Sublogic/Microsoft che non solo presenta una fedele e oltremodo veritiera simulazione di un Cessna 182, ma anche degli scenari dinamici con tanto di strade trafficate e minuziosissimi particolari come ad esempio degli yachts per aggiungere un ulteriore tocco di realismo. E in più c'è perfino un costruction-set che ti permette di modificare molti dei parametri pre-impostasti. Analizziamo comunque le caratteristiche comuni di tutti i simulatori citati in precedenza per vedere dove questi ancora pecchino di verismo. Dunque ognuno vi mette al comando di un'aereo, oppure una lista fra cui scegliere ognuno dei quali viene presentato con le sue specifiche caratteristiche relative alle dimensioni, velocità, autonomia, punto di stallo, resistenza alla forza gravitazionale, inclinazione massima di

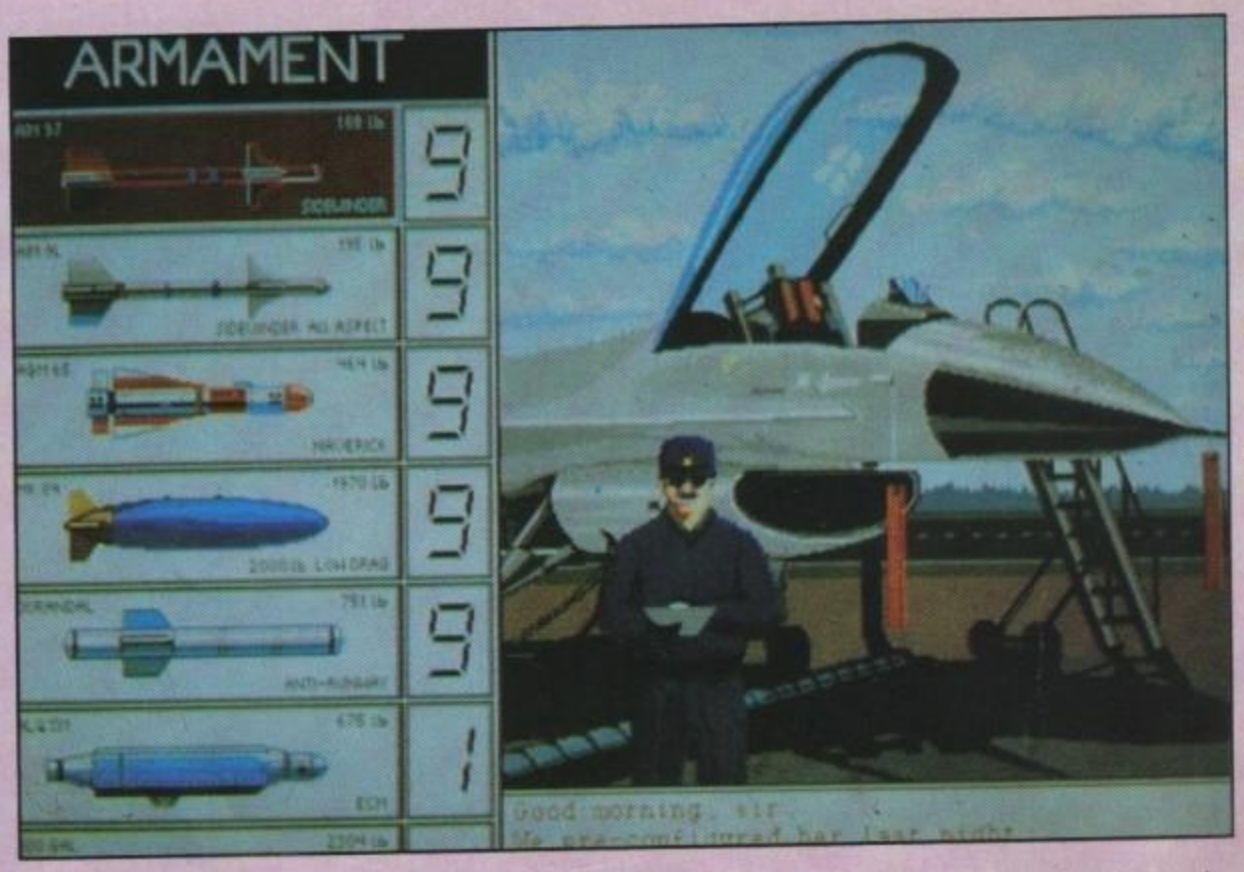


■ La cabina di comando di Gunship a 16-bit.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

salita etc.. Ci sono poi i vari scenari e le numerose missioni con i loro particolari obiettivi da portare a termine vedendosela direttamente con le forze nemiche che vi impegneranno in un scontro diretto, il problema dei rifornimenti e della strategia vincente da adottare. Ma tutte queste caratteristiche, secondo il parere di un vero pilota militare, per quanto sicuramente indispensabili, non non sufficienti per assicurare quel tanto agognato realismo che ogni simulazione si prepone come meta finale. Quello che caratterizza infatti una vera missione odierna e che può influenzarne l'esito anche al di là dell'abilità dei piloti o delle caratteristiche tecniche dei velivoli è infatti l'affiatamento che si riesce a formare all'interno di uno pattuglia che determina la sincronia con la quale vengono messe in atto le varie manovre fondamentali per la riuscita dell'azione. Se ora andiamo a rivedere tutti simulatori sopracitati possiamo facilmente verificare come la maggior parte di questi proponga un solo aereo in missione contro moltitudini di agguerritissimi nemici, cosa che rende piuttosto evidente una componente irrealistica ancora lungi dall'esser completamente annullata.
Fortunatamente però ci si sta già



muovendo anche in questa direzione come testimoniano alcuni programmi im circolazione che cercano di ovviare a questo inconveniente in maniera piuttosto efficace; ci riferiamo in particolare sia ai due simulatori della Lucasfilm Battkehawks/Their Finest Hour sia ad A-10 Tank Killer della Dynamix che si possono considerare per gli accorgimenti che vado ad esporvi ancora un passo in avanti rispetto. Entrambi i simulatori consentono o necessitano di essere affrontati tenendo bene in considerazione per la riuscita della missione che si sta effettuando un'operazione di gruppo con più unità partecipanti. In Battlehawks ad esempio vi sarà certo capitato di sentirvi ormai perduti con un aereo nemico proprio dietro di voi pronto a colpirvi quando è intervenuto provvidenzialmente un vostro compagno a salvarvi da un'ormai disperata situazione. In A-10 invece viene addotto l'interessantissimo collegamento via radio che vi informa pronta-

DOVE FINISCE LA SIMULAZIONE E COMINCIA LA REALTA'?

I simulatori di volo possono essere indubbiamente molto divertenti, ma bisogna prima di tutto riconoscergli anche una notevole importanza affettiva perché ai nostri giorni per quanto molto più complessi sono fondamentali per assicurare un buon addestramento che si potrebbe rivelare in seguito indispensabile per salvare delle vite umane. Chissà quante volte vi sarà capitato di precipitare con il vostro aereo per una manovra erronea oppure perché siete stati colpiti, per male che vi vada dovete ricaricare il programma, ma tutto finisce lì, superfluo aggiungere che nella realtà le cose vanno un pochettino differentemente...
Proprio per questo bisogna cercare di limitare al minimo il possibile errore umano e questo può avvenire solo se il pilota è stato addestrato in maniera più che adeguata per la mansione che dovrà ricoprire, ed è in questo contesto che fanno la loro comparsa i simulatori veri e propri con tanto di verosimilissima cabina di comando che si muove comandata da pompe idrauliche come se fosse effettivamente in volo, all'interno poi dei potentissimi computer si occupano di simulare tutto il simulabile per permettere al futuro pilota di fare quell'indispensabile esperienza che deve inevitabilmente acquisire prima o poi senza doversi mai alzare da terra. Posso benissimo immaginare come molti di voi appassionati darebbero chissà che cosa per poter provare una simile esperienza, purtroppo la cosa non è molto facile anche perché il costo di un'apparecchiatura del genere è nell'ordine dei parecchi miliardi...
Ad ogni modo non buttatevi troppo giù di morale perché, sistema idraulico a parte, i simulatori casalinghi stanno diventando di un realismo talmente affidabile da essere presi in considerazione dalla stessa aviazione americana! Pare infatti che a Fort Rucker una prima selezione fra gli aspiranti piloti dell'elicottero Apache sia fatta proprio su Gunship della Microprose, non tanto per verificare la dimestichezza con il joystick, quanto per avere un primo responso psicologico in risposta all'improvviso attacco nemico. Ma non è tutto, Falcon della Spectrum Holobyte è andato ancora oltre tramutandosi grazie a particolari accorgimenti tecnici ad opera di una casa americana in un vero e proprio simulatore reale economico, anche qui in redazione abbiamo voluto fare il nostro modello personale riadattato su una poltrona girevole, l'esperimento è fallito miseramente però quando abbiamo proiettato, senza paracadute s'intende, M.A. fuori dalla finestra è stato ugualmente molto divertente!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mente se state andando fuori posizione o se un vostro compagno è sotto il fuoco nemico incaricandovi di andare a dargli una mano o magari di dividervi per un'azione differenziata.
Ma oltre a questo Their Finest Hour presenta anche un nuovo accorgimento che lo caratterizza ulteriormente e che crediamo diverrà un punto fisso per i prossimi simulatori in fase di sviluppo, mi riferisco all'intelligenza simulata dei piloti da voi non direttamente controllati che evolvono individualmente le loro caratteristiche personali permettendovi di trasferirli a vostro piacimento da una base ad un altra nel tentativo di allestire una squadriglia quanto più idonea possibile per affrontare una determinata missione. A riprova di quanto detto poco fa riguardo alle prossime realizzazioni possiamo già anticiparvi che quasi sicuramente sia Flight of the Intruder, Falcon 3.0, A10 Warthog della Spectrum Holobyte sia WW1 Red Baron della Dynamix presenteranno tutti questi innovativi requisiti che possono identificarsi come quelli dei simulatori della quarta generazione.
A risentirci per un nuovo riassunto fra una decina d'anni con chissà quali novità!

■ **Sviluppato in America Their Finest Hours presenta per la prima volta dei personaggi non giocatori dotati di propria intelligenza.**

L'ATTREZZATURA MIGLIORE

Allora, quale computer potrebbe rappresentare la miglior piattaforma per l'utilizzo di un simulatore di volo? Senza dubbio la scelta più indicata cade sull'MS-DOS modello AT (IBM o qualsiasi PC compatibile) piuttosto che sul più lento modello XT, che si rivelerebbe poco adatto ad elaborare la grafica e i dati di un flight simulator qualsiasi. Tanto per cominciare, molte delle migliori simulazioni di volo vengono sviluppate per PC MS-DOS (Their Finest Hour, F-19 Stealth Fighter, A10 Tank Killer, etc.). Inoltre, la versione per PC di Flight Simulator della SubLogic è finora l'unica disponibile aggiornata: ha infatti raggiunto la quarta versione mentre quelle per altri personal non hanno superato la seconda.
Molti simulatori di volo sfruttano bene le capacità grafiche dell'ottima scheda VGA del PC (256 colori su schermo contemporaneamente) così come l'opzione per il joystick analogico e altri accessori simili per consentire movimenti più precisi se comparati a quelli prodotti dagli input digitali degli usuali joystick. Così come i PC più veloci (286 e 386) producono animazioni molto più fluide nel volo, si è pensato di sfruttare l'hardware specifico che costituisce oggi la parte più potente dei nuovi PC. Flight Simulator 4 usa le istruzioni specifiche del 286 e del 386 e Falcon 3.0 della Spectrum Holobyte sarà in grado di sfruttare il coprocessore matematico se presente (andatevi a leggere l'articolo sulla Spectrum Holobyte se volete essere super-informati in proposito). E la miglioria apportata al secondo simulatore in questione gli dona un incredibile realismo aerodinamico. Il sonoro sta subendo anch'esso un certo sviluppo grazie alla sempre maggiore diffusione di schede sonore. La maggior parte degli sviluppatori utilizza l'Adlib mentre altre schede — Games Blaster, Roland LAPC-1 — stanno assumendo sempre maggiore importanza.
E proseguendo coi vantaggi, c'è da dire che sono stati creati una serie di 'optional' progettati tenendo presente il PC come piattaforma hardware, ma possono essere facilmente adattati per l'uso con altre macchine. Il MAXX (disponibile anche per Amiga) è un joystick specifico 'tipo cloche' molto adatto per le simulazioni di grossi velivoli o di aeroplani civili (la serie Flight Simulator della SubLogic, il loro annunciato ATP con simulazione di trasporto aereo e così via). La Advanced Gravis offre un joystick molto più tradizionale che dà una maggiore impressione di ambiente da combattimento aereo.
Tuttavia, la SubLogic possiede la serie definitiva di controlli di volo — almeno per ora. Chiamato Flight Controls 1, il marchingegno comprende una cloche, acceleratore ed altri interruttori come un selettore di flap il tutto collegato ad un ampio pannello di controllo. E' disponibile persino un set di pedali di controllo. Non sappiamo se sia già disponibile in Italia, ma se volete farvene un'idea procuratevi un numero di Amiga World e cercate la pubblicità della SubLogic.
Il punto debole del PC a questo punto? Uno solo, il prezzo. Un PC 386 dotato di scheda VGA, monitor a colori e hard disk potrebbe costarvi intorno più di tre milioni. Sebbene i modelli 286 con VGA stanno diventando più accessibili — stiamo intorno al milione e mezzo come minimo — non è ancora una fascia di prezzo adatta alla maggior parte degli appassionati di simulazione. A questo punto, dobbiamo solo sperare che qualche casa di buona volontà produttrice di hardware produca un PC AT con VGA, presa joystick di serie e scheda sonora che non superi — nel suo prezzo globale — il milione (continua a sognare; NdR).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA VERA BATTAGLIA

Tank, ultimo nato in casa Spectrum Holobyte, è il primo modulo del loro sistema EBS (Electronic Battlefield System; sistema elettronico per campi di battaglia). Ma che cos'è esattamente questo EBS? E che significano tutte quelle voci secondo cui la Holobyte avrebbe intenzione di lanciare sul mercato un'intera gamma di simulatori? Penso proprio che serva una bella chiacchierata con Louis Gilman, il "supremo" della Holobyte.

L'idea dello EBS è un'idea evolutiva per lo sviluppo di giochi bellici digitali. Gilman spiega: "L'idea generale è avere realismo virtuale per quel che riguarda il campo di battaglia: in questo modo il giocatore può partecipare alla battaglia indifferentemente da bordo di un elicottero, un aereo o un carro armato." Attualmente, la Holobyte sta lavorando su quest'idea, in modo da permettere la presenza di fino a trenta utenti nello stesso campo, ai comandi di mezzi diversi.

GL: "In primo luogo, costruiamo singolarmente i simulatori. Falcon, ad esempio, avrà la sua versione EBS (la 3.0) che userà lo stesso territorio di Tank. La fase due del progetto prevede l'uso dei modem per permettere a due persone il gioco simultaneo, e quindi l'ultimo passo sarà la partecipazione di trenta utenti al gioco, tutti su una stessa rete."

La Holobyte ha già un accordo con una compagnia di reti per produrre un sistema di collegamento sviluppato da entrambi. In questo modo, chiunque abbia un gioco EBS dovrà soltanto entrare in rete, per poi potersi tuffare in una battaglia già in corso o crearne una nuova. Chiesi a Gilman se vedeva qualche difficoltà con l'Europa, che a livello di modem non è sviluppata come l'America. Ad esempio, in America si gioca già via modem a 688, Harpoon, Sim City e altri, mentre qui in Europa non si è ancora visto niente di simile.

GL: "Penso che, se la sfida sarà interessante e la gente apprezzerà i nostri prodotti, li prenderà in considerazione: giocare via cavo è un'esperienza completamente nuova. Si potrà combattere con trenta sconosciuti, che potrebbero essere in un altro Stato, cooperando tutti contro la macchina: è qualcosa di magico".

Il sistema di rete sarà commercializzato in Europa l'anno prossimo in un periodo imprecisato, nel frattempo la Holobyte lavorerà con la Mirrorsoft per vedere come usare al meglio il sistema. Ma che si può dire dei nuovi giochi che saranno la spina dorsale dello EBS? Potrete leggere la recensione di Tank uscita qualche numero fa. E per quel che riguarda i nuovi arrivi?

GL: "A10 e Falcon 3.0 sono i prossimi sulla lista di arrivo. Falcon 3.0 permetterà di pilotare diversi aerei (F14, F15, F16 e F18) contemporaneamente. E orientato verso le campagne, un po' come il "Mission disk", e avrà un gran numero di macchine in campo che combattono fra loro. In linea di massima il giocatore sarà un comandante di squadrone: sceglierà i piloti e gli incarichi, e poi piloterà il suo aereo, con lo squadrone a prendere il volo con lui."

Quindi, è una specie di ibrido alla "Flight of the Intruder", che usa la stessa struttura?

GL: "Si, ma questo è più aggiornato. Abbiamo aggiunto il sistema di terreno, molto simile a quello che vedete in Tank. In questo modo si avrà un terreno che scorre su cui si può anche volare. Falcon 3.0 sarà il primo prodotto che avrà un modello di volo reale: si tratta di un

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

modello non segreto che si potrà usare grazie al coprocessore matematico."

La notizia che la Holobyte ha intenzione di usare un coprocessore è una misura della serietà con cui sviluppano i loro programmi. La mia unica riserva è il costo di questo "bestione", ma il suo uso è visto solo come un'aggiunta: Falcon 3.0 potrà essere giocato tranquillamente anche senza. Per i fortunati possessori dello NPX (Numerical Processor eXtension, ossia la sigla con cui si indicano gli 80x87 e altri chip affini - ndWB), Gilman descrive che cosa cambierà usandolo.

GL: "Il chip migliorerà la sensazione dell'aereo. Onestamente, nessuno dei giochi sul mercato dà le sensazioni di un vero aereo: si muovono abbastanza grossolanamente, quasi fossero navi a razzo (??? - ndWB). Qualisasi cosa - carico alare, resistenza aerea, angolo di attacco, generazione dell'inerzia in certe manovre - risulterà precisa, perché la estrarremo da un reale modello di volo e la inseriremo nel gioco."

Sempre parlando di questo chip NPX, c'è da dire che i PC non ne sono normalmente provvisti, devono essere comperati a parte anche se la loro installazione è un lavoretto di pochi minuti. Questi chip sono utilissimi per dare le ali a una quantità di programmi basati precipuamente sui calcoli. L'unico problema è che il PC deve sapere se lo NPX è "a bordo" per poterlo usare, e di conseguenza Falcon 3.0 potrà usarlo, mentre Falcon 1.0 no. A chi ne sta considerando l'acquisto, devo dire che sono costosi (centinaia di migliaia di lire), e quindi convengono solo se li si usa davvero in programmi tipo CAD o fogli elettronici. In secondo luogo, serve UN SOLO tipo di chip: su un PC 8086/88 serve l'8087, sugli 80286 serve l'80287 e sui 386 occorre l'80387. Ancora, la frequenza del clock deve corrispondere: un PC da 10 MHz deve usare uno NPX da 10 MHz. Per Amiga e ST le notizie sono più nebulose, non si sa nemmeno se queste speciali routine matematiche saranno aggiunte. Tempo fa dicemmo che il PC in piena configurazione è la miglior macchina da giochi; adesso, forse, qualcun ci crederà!

E ora torniamo a noi: la prossima generazione di simulatori di volo, che inizierà con Falcon 3.0, vedrà l'introduzione di raffinate intelligenze artificiali. In Falcon 3.0 non solo si comanderà uno squadrone di aerei, ma ogni pilota avrà una propria personalità.

GL: "Per determinare la qualità di un pilota useremo il "Fattore Asso", cioè il potenziale massimo che costui potrebbe esprimere avendo tutta l'esperienza di questo mondo. Ogni pilota ha il suo, e così stabiliremo quanto vale ognuno nelle missioni aria-terra, quanto vale tatticamente in incarichi aria-aria, quanto sia buona la sua vista (riuscirà a trovare il bersaglio prima che questo trovi lui?), quanto sia sensibile allo stress, e se in situazioni difficili tenda a squagliarsela o no. Definiremo completamente tutto l'equipaggio avendo questa lista di caratteristiche insieme a un compendio delle manovre che ognuno predilige."

In tal modo ogni pilota, se non sarà abbattuto in missione, guadagnerà esperienza diventando sempre migliore. All'inizio, infatti, dovrete mandare ognuno dei vostri a Nellis o Miramar per l'addestramento in missioni di pratica. Poi li si potrà buttare in guerra, e questo porterà a piloti con svariati livelli di abilità da scegliere e gestire con cura. Durante il volo, ognuno di essi coopererà con il resto dello squadrone chiamando e rispondendo via radio. E ora il nostro Gilly ci parlerà un po' dell'altra simulazione di volo prevista.

GL: "Sarà basata sull'A10, ma soprattutto sul volo, nel senso che si potranno pilotare fino a quattro aerei. Come in Falcon, ci sono missioni multiple: si inizia in una certa guerra e si possono eseguire fino a quattro missioni al giorno, soprattutto aria-terra. Il compito del giocatore sarà principalmente supportare i propri carri armati e distruggere quelli nemici. Il modello di volo sarà molto accurato, non come Falcon 3.0, ma questo non richiederà lo NPX. Sarà, comunque, un modello di volo molto più fedele di qualsiasi altro sul mercato. Abbiamo lavorato parecchio sul terreno, per permettere il volo basso e rapido a livello degli alberi, tra le valli e fra le montagne."

In maniera simile a Falcon 3.0, ogni missione avrà effetto sulla difficoltà della prossima; chi combinerà un macello nella prima missione troverà un mare di guai in quella successiva. Ci saranno anche un bel po' di chiamate radio verso l'A10, e i

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

carri se ne scambieranno un buon numero; infatti, la presenza dei messaggi radio è una costante in tutta la serie EBS.

Qualcosa sugli altri prodotti, ora. L'"Infantry simulator" sarà il modulo EBS finale - per il momento - e ne è prevista l'uscita nell'inizio dell'anno prossimo. Nel gioco si comanderà una squadra di soldati e un APC Bradley.

GL: "Il concetto basilare è che il giocatore siede bello comodo nel suo APC, e quindi in prossimità del bersaglio schioda il posteriore ed esce. C'è tutto un arsenale di armi tra cui scegliere quelle da portare. Questo gioco richiederà un mondo in 3D assai fedele, perché ci si camminerà dentro oltre a muoversi con l'APC. Quindi, una volta smontati, è ora di organizzare i ranghi. L'interfaccia sarà identica a quella di Tank, e sarà possibile chiamare il supporto necessario, sia esso aereo o di artiglieria."

Il gioco avrà una visuale in pseudo-prima persona tipo Die Hard: girandosi attorno si potrà vedere il resto della squadra e l'APC. Ma non c'è in programma solo questo: alla Holobyte sono occupatissimi per sviluppare un simulatore di elicottero, che includerà l'Apache, lo LHX e l'AHIP. Quest'ultimo è attualmente solo un progetto, quindi il modello di volo sarà ampiamente basato su deduzioni. Si tratta di un elicottero monoposto previsto per essere una mistura di ricognitore e attacco leggero. Le caratteristiche speciali di A10 e Falcon 3.0 saranno incluse anche in questo simulatore, e ci sarà la possibilità di comandare un intero squadrone di questi frullatori.

Tenete quindi un occhio sui nuovi giochi che la Holobyte ha intenzione di produrre, e noterete che cercheranno di attaccare il settore delle simulazioni da tutti i fronti (ecco un'altro campo di battaglia per la loro serie EBS, allora - ndWB). Presi singolarmente incutono soggezione, ma provate a buttare tutto nello stesso calderone grazie alla rete EBS, e potreste trovarvi in mano il gioco di una vita (hmmm... ho già sentito questa definizione - ndWB). Nei mesi a venire TGM osserverà con attenzione le prossime uscite della serie EBS, e, come pezzo forte, della rete finale. Restate in ascolto.

Select P. le Gambara n.9 Milano
Tel. 4043527 (MM Gambara)

Atari 520 Stfm con drive 720 Kb
Commodore Amiga con moduladore
Drive Amiga slime line
Drive Atari SF 3/4
Espansione Amiga 500 in offerta
Modem SmartLink 1-2-3
Monitor a colori Philips
Atari PC 3/H in offerta

Software
per
ATARI & AMIGA
Arrivi settimanali
Cartucce per Atari Jr 2600
Vasta gamma accessori
Integrati custom commodore
Sconti super per quantita'

Servizio riparazioni C.64 - Amiga - Atari - Pc - Sinclair

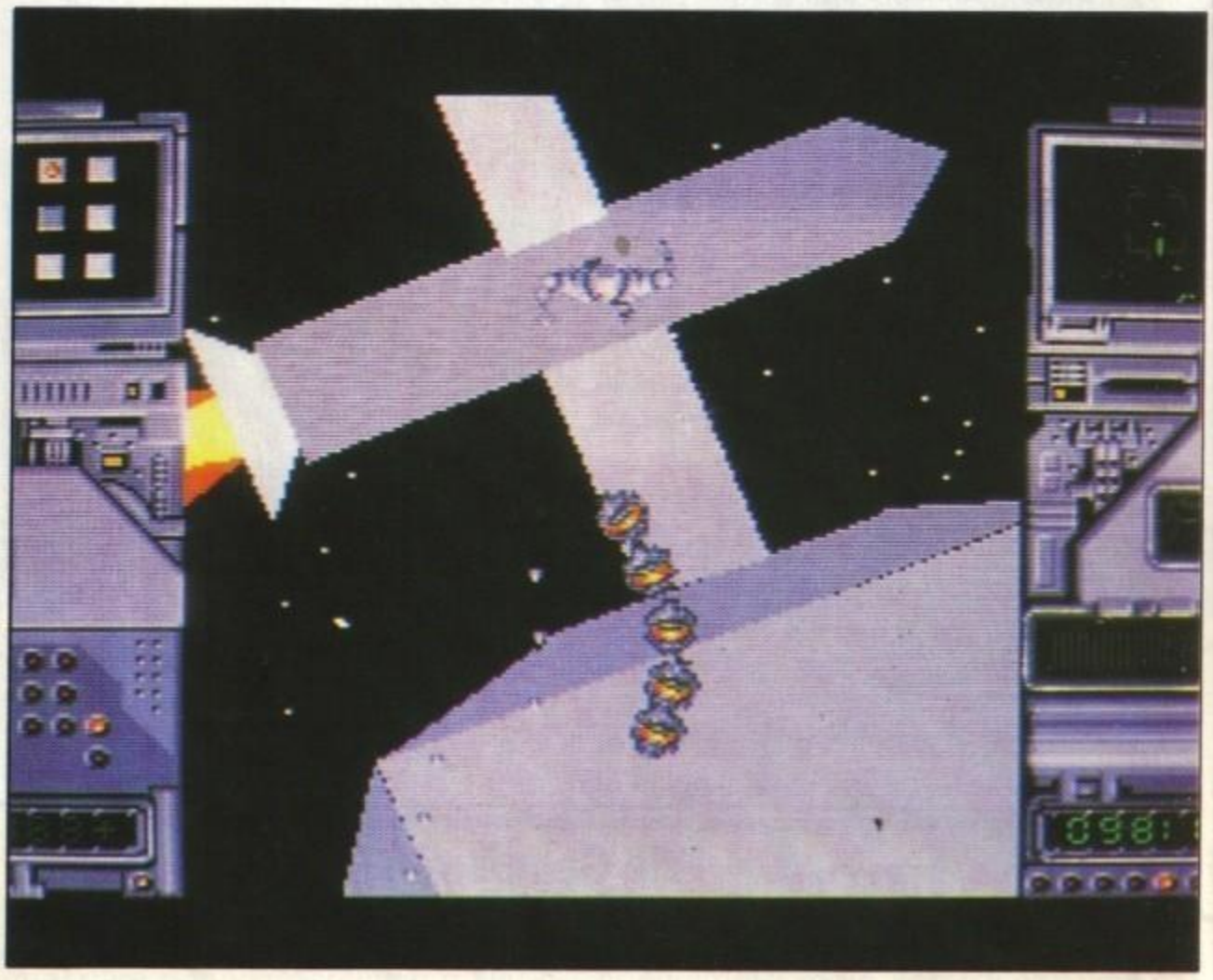
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROTOX

U.S. GOLD, AMIGA/PC L. 29.000

In questo nuovo gioco della US Gold, tutto ruota attorno alle peripezie di un Robot ...nel vero senso della parola!



Prima che Rotox divenisse Rotox, era arruolato nei corpi speciali dei marines e sperimentava giornalmente le sue doti di ardito e devastatore nelle innumerevoli battaglie interplanetarie. Ma anche i migliori sbagliano e gli infortuni in combattimento raramente lasciano qualche brandello da seppellire.

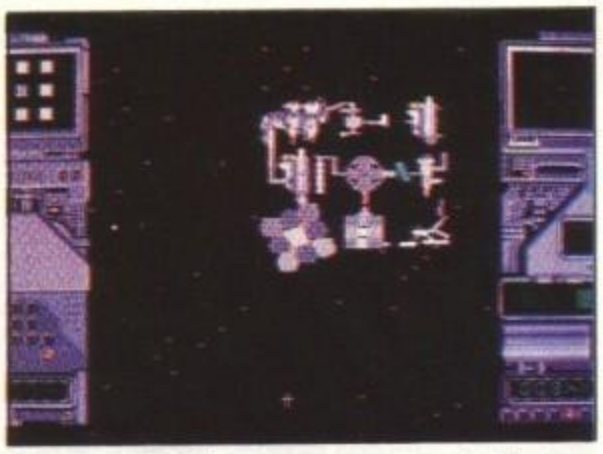
Ma le meraviglie mediche del Ventiduesimo Secolo mantengono in vita il nostro eroe, abbastanza per farlo diventare un incredibile droide da combattimento con una mente superiore.

Rotox è una cybermacchina da guerra, completamente meccanica, se escludiamo il cervello umano che gli hanno trapiantato. Questo robocoppiano esperimento dovrebbe assicurare molte vittorie ma prima deve essere testato... Dieci aree di guerra sono state costruite nello spazio, ognuna divisa in nove sotto-sezioni tutte ricolme di presenze nemiche. Eliminatele tutte e sarete acclamati come rivelazione del mondo della guerra. Perdete e i vostri artefici non penseranno a ripararvi — vi venderanno al primo rottamaio!

Rotox propone una "nuova rivoluzionaria tecnica di gioco chiamata Rotoscope", vale a dire vista dall'alto con il nostro cyborg piantato nel mezzo dello schermo. Spostate il joystick a destra e l'intero schermo ruoterà attorno al vostro eroe, compresi i tanti cattivi che stanno puntando su di lui. Ma il Rotoscope non

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



è una semplice trovata, perché introduce un nuovo stile di gioco. Le sotto-sezioni sono collegate da ponti che possono costituire un problema, con vari segmenti che ruotano, si espandono/contraggono, fanno tutto quello che rientra nelle loro possibilità per disorientarvi! Se sconfinate, cadete nello spazio profondo e rirornate al centro della sotto-sezione in cui vi trovavate.

Nei livelli superiori questo costa energia e anche tutte le armi aggiuntive che potevate avere.

Ogni sotto-sezione ha un sacco di mostri da uccidere, da serpenti roteanti a cannoni statici che lanciano stranissimi missili tra i quali alcuni a forma di ape. Dovete ucciderli tutti per completare una sotto-sezione, e in secondo luogo il livello. Ogni livello è "a tema": il primo propone sezioni a forma di astronave, dallo Shuttle alla USS Enterprise. Altri "temi" sono la morte, i puzzles e persino il giardinaggio! Durante i combattimenti potete trovare armi aggiuntive come bombe a diffusione, un lancia-granate, un jetpack (con carburante limitato) e missili a ricerca di calore.

Amiga

Wow! Rotox è un intrigante, additivo, e durissimo gioco che sfogherà la vostra voglia di imprecazioni quando cominceranno a turbinare i nemici e il suolo farà lo stesso sotto i vostri piedi. Di primo acchito non sembra eccezionale, specialmente negli schermi statici, ma procedendo nel gioco l'azione sparatutto diventa irresistibile. I livelli superiori sono veri vortici nel bel mezzo dei quali vi trovate voi, che inizierete a scoppiare di divertimento e paura, e anche se nel complesso la profondità non raggiunge livelli eccelsi, Rotox rimane sempre uno sparatutto di prima categoria che vi sconvolgerà i bulbi oculari!

Globale 88%

PC

Mah!, difficile giudicare un gioco come questo, l'idea è bella, sì, ma bisogna contare che in questo videogioco, proprio per la sua struttura, conta molto la velocità di risposta, la fluidità, insomma la realizzazione in generale, io che ho giocato a Rotox su di un 386 a 16 mhz con VGA (bello lui!) mi sono abbastanza divertito, ma non so come si possa divertire un normale videogiocatore PC con i suoi bei 4mhz e la CGA, ad aspettare un quarto d'ora che il gioco calcoli lo spostamento del fondale per girare a destra o a sinistra!, un gioco consigliato a pochi eletti quindi, a cui piacciano videogiochi rompicapo come questo e che abbiano soprattutto un bell'AT turbo.

Globale 79%

... in viale Monza al 6

il nuovo negozio **CIRCE Electronics** con parcheggio gratuito, a 50 metri da P.le Loreto

VENDERE NON BASTA!
I clienti vanno anche assistiti.
Noi lo facciamo!
Inoltre abbiamo anche ottimi prezzi:

AMIGA 500	*Lit.*	*749.000*
COMMODORE 64	*Lit.*	*249.000*

Vasto assortimento di giochi originali
Tutti i prezzi sono IVA compresa

CIRCE Electronics srl
Viale Monza, 6 - 20127 Milano - Tel. 02.26112024
V.le F. Testi, 219 - 20162 Milano - Tel. 02.6427410

PC XT ***Lit. 699.000***
Case Baby AT - Alim. 200W - M/Board 10-12 MHz - 640K RAM on Board - Scheda Dual + Printer - Scheda Multi I/O FDD/Clock/Game - Drive 5.25" 360K - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC AT12 ***Lit. 1.099.000***
Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 12-16 MHz - 1Mb RAM on Board - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC AT16 ***Lit. 1.199.000***
Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 16-21 MHz - 1Mb RAM on Board - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC 386 SX ***Lit. 1.649.000***
SX Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 386SX - 1Mb RAM on Board - Controller FDD HD AT Bus - Drive 5.25" 1.2 Mb - Scheda MVGA 256K EXP 512K 1024 x 768 - Tastiera italiana 102 tasti Microsvitch.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAMBO III

MEGADRIVE

Il cinema è un male... E io ne sono la cura! Aaaagh! TATATATATATATATATA! FIUUUUUU! BOOOOM. Toh! SOCK! BUMP! CRASH! SWING! BURP! SQUIT! BLARG! E tutte le altre fantasiose onomatopee che solo Batman può concepire.

In un imprecisato pomeriggio d'Agosto...

Cavolo, sono già con la luna storta perché Odeon ha deciso di interrompere per la seconda volta i "Cavalieri dello Zodiaco" e li sta ri-mandando in onda DA CAPO alle otto di mattina (che per me è come dire l'alba). Fortuna che li hanno sostituiti con "Dirty Pair" e non con una cavolata del tipo "Cara Dolce Akiko Dai Capelli Verdi, Gli Occhi Neri E Un Insano Istinto Omicida", ovvero quel genere di cartoni dove tutti vanno in giro con due occhi così a dirsi "Oh, Ugo mi ha toccato le gengive con un pugno, vuol dire che mi AMAAA!"

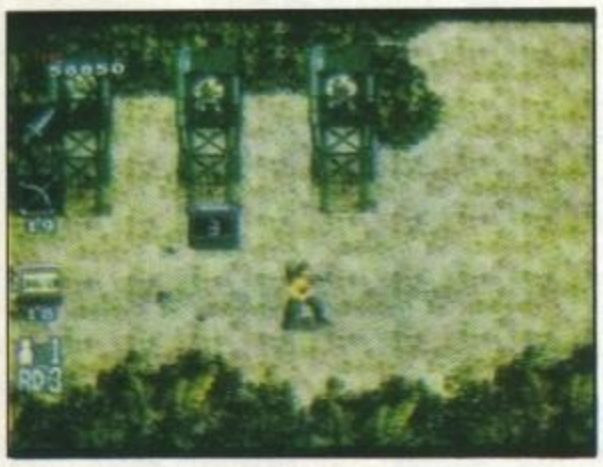
Bleargh.

Beh, dicevo, con tutti questi seri (ahem...) problemi, mi vengono pure a dire "toh, guardati 'sto Rambo III". Oh nooo, potrà anche essere una buona conversione ma il coin-op era una fetecchia... E invece no! Questo Rambo III è totalmente differente da quell'aborto di un ammasso casuale di microchips! E' galattico!

Fatto sta che i diligenti programmatori giapponesi hanno programmato un gioco dalla struttura semplice e avvincente e dalla grafica non superba ma molto buo-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



na. Da simil Operation Wolf che era, su Megadrive è diventato una specie di Commando a scorrimento omnidirezionale "sparso" su tre schermi diversi, ognuno dei quali richiede un diverso tipo di tattica. Nel primo quadro dovrete semplicemente penetrare nella base dei cattivoni attraverso il portone principale (e dove sennò) che guarda caso è protetto oltre che da una masnada di russi, da una serie di cannoni assai cattivelli. Nel secondo quadro dovrete liberare tre prigionieri che vi forniranno delle utilissime informazioni (in giapponese) senza farvi notare troppo. Nella terza sezione vi ritroverete in una specie di jungla impegnati nel vostro sport preferito: ammazzare cattivi. Nel quarto quadro vi intrufolerete poi in una specie di deposito delle armi dove dovrete far esplodere tot equipaggiamento per poter passare avanti. Questo "equipaggiamento" consta di casse di munizioni, esplosivo, elicotteri e così via. Una volta terminato il lavoro ci si ritrova nel quinto quadro dove una serie di carroarmati ci dà ben presto il benvenuto. Nel sesto e ultimo nonché labirintico quadro possiamo finalmente liberare il colonnello Trautman (io non sapevo neanche che l'avessero catturato: il film non l'ho visto e le istruzioni sono in giapponese).

Tra un quadro e l'altro inoltre avrete da affrontare nemici super-resistenti come elicotteri in volo e carroarmati in marcia con una prospettiva simile a OP.Wolf armato solamente del vostro arco. Ogni tanto incontrerete solo un carroarmato, ogni tanto due, un elicottero, due elicotteri, un elicottero e un carroarmato e così via.

Sapendo che la missione non sarebbe stata facile, Rambo si è equipaggiato come un bravo bambino diligente: con sé infatti ha una scorta illimitata di proiettili per il suo mitra, un coltello, un po' di frecce esplosive e delle cariche di esplosivo. Questi due tipi di armi però non sono infinite e ogni tanto potrete ripristinarle grazie all'aiuto di qualche sbadato soldato che se li portava in tasca senza usarlo. Per il resto è sempre la solita storia, opzioni uno/due giocatori (non contemporaneamente), ridefinire sistemazione tasti, difficoltà e così via.

Sega

Strano ma vero, per la prima volta (almeno penso) casa batte sala giochi 1-0. La versione per Megadrive di Rambo II è molto più divertente della schifezza che rantola in uno o due locali in tutta Italia. La giocabilità è a livelli ottimi, così come la grafica che nelle sezioni in soggettiva è super-dettagliata. Il sonoro non è niente di eccezionale, un paio di motivetti e via. senza dubbio QUESTO è il gioco da giocare per i fan di Rambo.

Globale 82%

SEGA Megadrive

PC Engine

Finalmente sono disponibili in Italia le favolose console da gioco
PC Engine e **SEGA Megadrive** 16 bit con tutto il Software

LYNX - SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO - NINTENDO GAMEBOY

Per informazioni rivolgersi a questi negozi:

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6
Cassano Magnago - Varese
Tel: 0331-204074

NEO-GEO

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80
Besozzo - Varese
Tel: 0332-970189

Novità Hardware and Software a prezzi interessanti
Espansione interne per Amiga 500 da 2 Mega Bytes

Tutto quello che aspettavi al prezzo che non ti aspettavi

Novità software originale

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAC® MECHANISME - ART
PROFESSIONAL

Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga

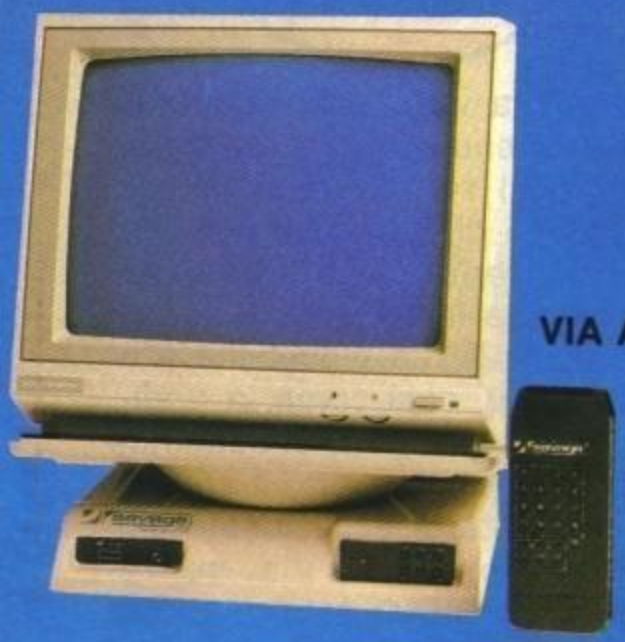
UTER

COMPLETA DI CASSETTA
PROGRAMMI.
ART. PNOT 154

savage

by CABLETRONIC®

VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51



Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.

RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC

JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni

MINI AND MICRO FLOPPY DISKS

GHIBLI
LD 224

FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA NUOVA FRONTIERA DEL VIDEOGAME

State ancora sbavando dietro all'FM Towns per quelle stupende conversioni da coin-op? Beh, lasciatelo perdere! Qualcosa addirittura di più potente si profila all'orizzonte e reclama il titolo di "macchina da gioco definitiva". La nuova console Neo-Geo della SNK non sta tentando di emulare gli alti standard dei coin-op odierni, E' un coin-op! Tutte le future macchine SNK si baseranno praticamente sul Neo-Geo — i giochi di casa vostra saranno gli stessi ai quali i vostri amici spenderanno miliardi!

Per i "tecnicofili", possiamo dire che il Neo-Geo usa un processore a 16-bit 68000 (come un Amiga) che va a 12Mhz e un co-processore Z80A (come... beh, lo sapete) dedicato alla parte sonora (può produrre tremendi suoni digitalizzati e usarne di campionati). Dal lato della memoria, ha 64k di RAM e di ROM, che può non sembrare molto, ma le cartucce sono quelle che contano davvero: la loro capacità è impressionante e ognuno dice la sua, chi 50 megabytes, chi 330 (ma forse si riferiscono a 330 megabits), fatto sta che per adesso ci sono in giro cartucce fino a 62 megabytes.

Di conseguenza le cartucce sono più grandi di quelle finora viste per le altre console (beh, anche più grandi di una videocassetta VHS!).
Il Neo Geo presenta inoltre una fessura tipo Bancomat sulla parte frontale della console dove si infilano le cosiddette "memory cards". Queste consentono al giocatore di salvare la sua posizione di qualsiasi gioco. Potrete addirittura salvare la vostra posizione in sala giochi e continuare a casa vostra (sempre che abbiate il gioco, naturalmente). Le uniche altre porte sono le due porte a 15 pin per i joystick e la presa per le cuffie.

Quello che veramente sconvolge però è il prezzo: la console in sé stessa costa circa settecentomila lire (e fin qui...), ma una singola cartuccia viene a costare circa trecentomila lire! In Giappone quindi il Neo Geo viene venduto come un videoregistratore, se non volete spendere i miliardi potete sempre noleggiarlo.
Nel frattempo TGM dà un'occhiata ai primi tre giochi e vi dice se ne vale la pena o no (a duecentocinquanta lire a partita, dovete farvi milleduecento partite se volete recuperare quello che avete speso per un singolo gioco).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAGICIAN LORD

The Games machine

STAR PLAYER

Visualmente, questo è il gioco più impressionante di quelli finora visti. Ogni livello presenta un sacco di mostri e fondali a dir poco galattici, infatti una delle cose che più tiene attaccati a giocare è il desiderio di vedere il livello seguente.

Come il titolo del gioco suggerisce, voi siete un mago. Il vostro obbiettivo è quello di attraversare vari fantastici mondi per confrontarvi contro il supercattivone globale, un potente stregone che farà di tutto per farvi rimpiangere di essere arrivati fin là. Il gioco in sè stesso è una specie di clone di Ghosts 'n' Goblins e i problemi principali consistono nel raggiungere piattaforme lontane e in posizioni strane ed uccidere determinati livelli, niente di particolare quindi e abbastanza classico.

Cominciate il gioco come uno stregone lanciafulmini ma ben presto potrete trasformarvi in qualcosa di più formidabile. Sparse per l'area di gioco vi sono infatti alcune pozioni che una volta raccolte vi trasformeranno in un personaggio totalmente diverso.

Nei vostri nuovi panni di

Guerriero Ninja, Signore dei Draghi o Guerriero dei Ghiacci, sarete equipaggiati con delle nuove armi e resistenza maggiorata. Non ci si mette molto a scegliere il proprio personaggio preferito, ma il gioco non è fatto per l'uso di un singolo personaggio: alcuni ostacoli possono essere superati più agevolmente con una particolare forma, ad esempio il Signore dei Draghi dall'alito fiammeggiante è comodo per i nemici che vengono dall'alto ma abbastanza inutile per il mostro di fine primo livello.

Nella parte bassa dello schermo ci sono due indicatori, la salute (HP) e la forza (POW). La salute è quella che vi serve per tirare avanti, ovvero la classica energia, mentre il POW determina quanti colpi potete sparare con una sola pressione del pulsante. Ognuna di queste due barre può essere ripristinata mediante particolari pick-up classici in questo genere di giochi. Inoltre, se la forza dovesse scendere sotto un certo livello tornerete nelle fattezze di mago e sarete più vulnerabili. Se per uno sfortunato caso perdete tutta l'energia, non solo perderete tutti i POW, ma verrete anche trasportati abbastanza indietro rispetto il vostro ultimo punto raggiunto.

Dei tre giochi provati per il Neo-Geo, questo è senza dubbio il più difficile e quello che vi fa venire maggiormente voglia di giocarci. Le pozioni trasformatrici sono una buona idea e aggiungono un'intera dimensione alternativa al solito tipo di gioco. L'unico difetto è che può diventare davvero frustrante, non è divertente morire per la centesima volta nello stesso, difficile, punto.

Globale 88%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NAM 1975

Le storie e i "background" sono un grande spreco di tempo per i videogames: c'è solo da sparare e niente più, quindi perché sforzarsi? Vabbè, eccovi il complicato racconto: voi siete Johnny Grunt e dovete massacrare un casino di persone per poter arrivare a un professore pazzo e massacrare anche lui. Non ci sono passanti innocenti a cui stare attenti, se si muove sparategli e se non si muove sparategli lo stesso (penso che l'Associazione Italiana Mamme e Parenti Vari non mi ringrazierà per aver scritto questo...), ovvero come dice Benny Hill, "La nostra mira è il piacere, per piacere mirate bene".

Il gioco è un po' un misto di Op. Wolf e Cabal. Nella parte inferiore dello schermo ci sono i vostri due omini (se giocate in coppia, altrimenti sono tre. AHAHAHAHAHAHAHAHA!) che si dimenano e sparano proprio come in Cabal mentre lo scenario davanti a loro scrolla a destra o a sinistra come in Op. Wolf con gran spreco di parallasse dovunque. Il joystick controlla il movimento del vostro personaggio e del mirino allo stesso tempo alla stessa maniera di Cabal e vengono utilizzati solo tre dei quattro bottoni disponibili, uno per sparare con l'arma correntemente in uso, uno per tirare le granate e uno per rotolare nel fango come un porco (l'ho scritto io perché ci stava bene).

Parlando di "arma correntemente in uso", dirò solamente che le cose funzionano come al solito: uccidendo un cattivone di solito piomba addosso al giocatore una simpatica arma extra. Quest'arma dura solo per un numero limitato di colpi ma sono molto più potenti della normale mitragliatrice in dotazione. Finora qui a TGM abbiamo scoperto un lanciafiamme, un mitra ultrarapido, una donna con un mitra (vi affianca e vi aiuta per un po' — e poi dicono che gli spara-e-ammazza non sono cose per ragazze. Fatevi sentire a tal proposito nella Posta) e un lanciarazzi (fin'ora solo Giorgio dice di averne raccolto lui e siccome è patologicamente bugiardo nessuno gli crede).

Per grafica e effetti sonori, Nam 1975 è superiore a un qualsiasi gioco per una qualsiasi console, ma il Neo geo è capace di ben altro. Date solamente un occhio a Magician Lord e capirete cosa voglio dire. Ad ogni modo, la giocabilità è quella che conta e Nam 1975 non ne difetta certo.

Il gioco in sè stesso non è complicato, è tutta questione di riflessi (tipo lo sbruffone sotto canestro che dice "è tutta questione di polso" e al posto del cesto centra la finestra provocando un trauma cranico alla vecchietta che passava di sotto). Il primo livello è abbastanza facile, mentre i livelli più avanti sono a dir poco tremendi e fortunatamente c'è l'opzione "continue". E' un gioco fantastico, e senza dubbio avrà un grande successo quando uscirà nelle sale giochi. Ad ogni modo, state attenti, perché con la storia del salvare la posizione non durerà molto anche se il gioco è tutt'altro che facile. Vi dico solo una cosa, vi va di spendere una simile cifra per poi finirlo in una settimana?

Globale **81%**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

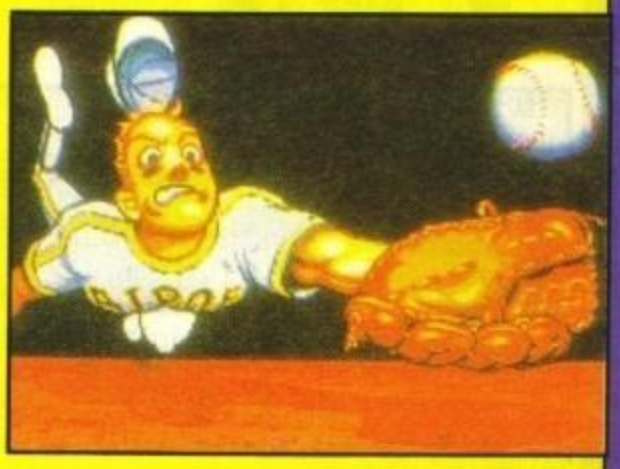
http://www.oldgamesitalia.net/

BASEBALL STARS: PROFESSIONALS

Okkey ragazzi, innanzitutto diciamo che è un gioco di Baseball. Detto questo (ovvero detto tutto) possiamo dire che la prima cosa che colpisce è il sonoro, o meglio il parlato. Per tutta la durata delle partite c'è il telecronista che parla, parla e parla e dice cose tipo "è un giorno perfetto per il baseball, non una nuvola" o "un buon colpo, vediamo come se la cava" e così via. La qualità è quella del miglior coin-op in circolazione ed è senz'altro la cosa migliore del gioco.

Per quanto riguarda il resto, è un classico gioco di Baseball con giocatori e squadre giapponesi con nomi in giapponese quindi non si capisce un bel niente quando si devono scegliere gli elementi della squadra (a meno che non si sappia il giapponese, è chiaro). C'è il campionato ufficiale, l'opzione a due giocatori e... beh, tutto qua.

La presentazione del gioco è perfetta — un sacco di grafica animata, musica OK e così via ma non nasconde il fatto che non c'è poi molto da fare. Si pigia il pulsante al momento giusto, si fa andare in giro l'omino e così via. Chi ha mai detto che il baseball dovesse venire bene su computer? Ad ogni modo, non è niente male per il suo genere ma non è certo il gioco che vi farà correre su e giù per la casa sbavando e urlando "voglio il Neo Geo".



Globale 75%

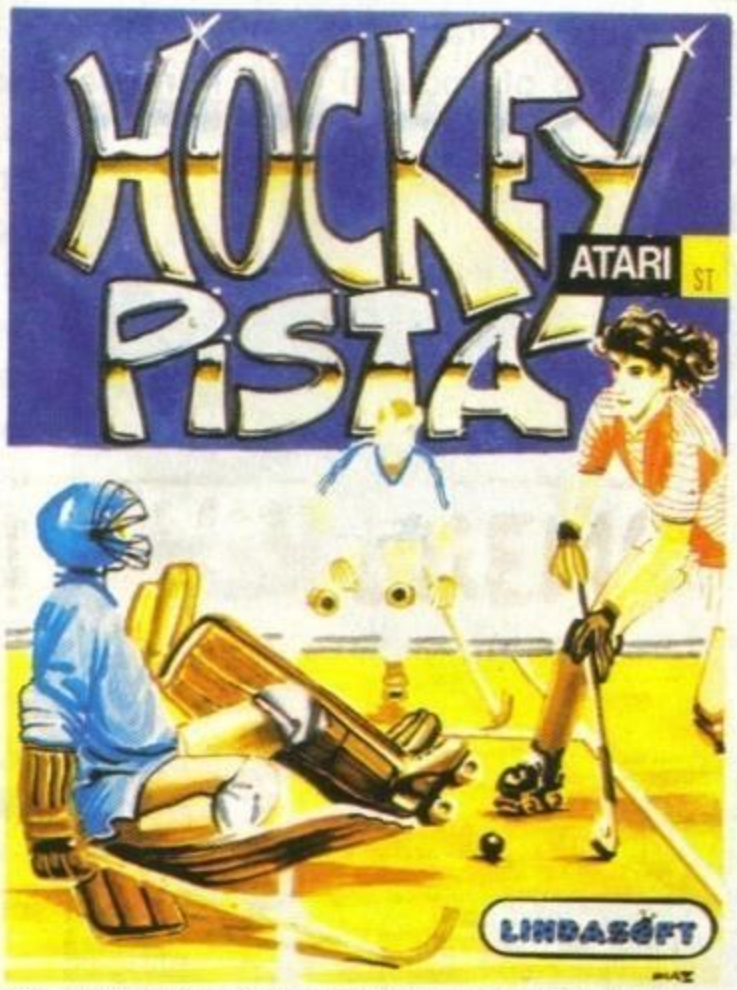
ADESSO I PROTAGONISTI DEL VIDEOGIOCO SIETE VOI!

E' GIUNTA L'ORA DEL BRICO-GAME, IL GIOCO IN KIT DI MONTAGGIO ASSOLUTAMENTE APERTO A TUTTE LE VOSTRE MIGLIORIE E MODIFICHE!

Scritto con AMOS su AMIGA

L. 19.900

Un Gioco Sportivo Veloce ed entusiasmante da giocare contro il Computer o con un amico. Possibilità di Torneo a 16 Squadre. Possibilità di modifica dei colori delle squadre e anche il nome. Possibilità di salvataggio dei nuovi parametri...e ciò che più vi piacerà: listato aperto ad ogni vostra modifica!



Scritto con STOS su ATARI ST

L. 19.900

Realizzeremo oltre a questo molti altri brico-games trasformabili. Se desiderate avere anche una lista dei programmi di Pubblico Dominio con Amos e con Stos contattateci. Abbiamo inoltre un traduttore che permette di leggere su Amiga i listati realizzati con Stos su ST. Così sarete interamente padroni della vostra creatività!

Per averlo chiamate: LINDASOFT via Pindemonte 15 20052 Monza Tel. 039/381328 oppure 039/835052.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

"Chi sono? Dove vado? Da dove vengo?" Queste ed altre domande altrettanto uggiose hanno costituito il tema portante di ogni lezione di religione al Liceo. Ricordo che la mia prof ce le propinava ancora prima di fare l'appello. A quel punto, a noi, studenti diligenti, non restava che una cosa sola da fare... Tirare fuori ZZAP! e sperare che la fissa le passasse alla svelta. Questa lunga e censurabile premessa per dire che anch'io, da due mesi a questa parte, sono ossessionato da una domanda, assai più profonda ma altrettanto inspiegabile: "Perché non abbiamo vinto i Mondiali?"

Calmi, calmi, lo so che riaprire vecchie ferite fa sempre male, ma certe cose non si dimenticano in fretta. Vabbè, dai, lasciamo perdere l'insondabile e pensiamo agli avvenimenti piacevoli del mese...

AVVENIMENTI PIACEVOLI?!?

E QUALI SAREBBERO?!?

1) Le vacanze sono praticamente finite (prima mazzata)

2) La scuola ricomincia (e chi ha voglia?)

3) E' tempo di esami (terza mazzata)

Scusate lo sfogo, ma esordire a Settembre con un Prologo del tipo "Ah, ben tornati, vogliamoci tutti bene e vai con le lettere" sarebbe stato ipocrita se non demenziale. Prima di lasciarvi alla lettura della Posta vera e propria, un ultima, cenobitica domanda: "Perché ho realizzato un Prologo così lungo?"

a) Sono un megalomane

b) C'erano poche lettere interessanti

c) Volevo battere ogni record (vedi Vautrot)

d) Più scrivo, più mi pagano...

La risposta nell'Epilogo.

IL PERICOLO GIALLO TERRORIZZA L'EUROPA... OVVERO CONSOLE DO IT(*) BETTER

(*) (per IT si intende CONVERSION)

Oggi inizia una nuova era per la Posta di TGM...(Se lo dici tu, VFC)

Spett. Le redazione di TGM,
oggi, spinto dall'importanza della mia missione, prendo carta e penna e vi scrivo. Il mio nome non ha importanza, ma l'ha il mio messaggio: Commodoriani! Atariani! Tutti voi che avete un qualsiasi computer a 8 o 16 bit che sia, ascoltatemi! Questa notte ho avuto una visione apocalittica: un piccolo C64 giocava insieme a mamma Amiga e al suo fratellino VIC20, quando dalle viscere della Terra si alza un PC ENGINE che li annienta senza pietà. A nulla servono le grida di aiuto dei piccoli che non vengono raccolte da un ST di passaggio. Anche lui, però, scompare in circostanze misteriose e sul luogo viene riscontrato un CD di IT CAME FROM THE DESERT. Ascoltatemi! Le console presto ci distruggeranno e i computer saranno riservati ai lavori più seri, condannati a soffrire per sempre! Tutto mentre ci combattiamo reciprocamente. Poco fa nell'odierna puntata di USA TODAY ho avuto la conferma di tutto ciò: l'Amiga è stata sostituita spudoratamente da uno sporco SEGA MEGADRIVE (lo so Stefano che hai detto "per una settimana"., ma non dovevi farlo nemmeno per un minuto!), e il nostro amico Gallarini ha sottolineato la perfezione delle conversioni... Aaaah! L'attacco! Datemi le pillole! La minaccia incombe sulle nostre teste, non so se ce la faremo. Concludo col ripetere che il mio messaggio è di importanza vitale. Ascoltatemi! Se siete con me aggiungete alla fine delle vostre lettere il nostro motto: IL COMPUTER HA UN CUORE, LE CONSOLE NO.

IL NUOVO PROFETA

PS
Non vi prego di pubblicare la lettera, ve lo impongo, altrimenti vuol dire che siete azionisti della NEC e l'ira divina cadrà su di voi come una folgore (ehm). E non mettetemi nella POSTA BREVIS, è troppo importante.

Un nuovo profeta. Un altro...

Io so qual è il tuo problema.

Hai paura.

Sì, hai paura. Temi il progresso, in una sola parola.

Temi che le console giapponesi possano spazzare via i computer così come in passato questi ultimi avevano fatto con le console. Calmati, i tuoi timori sono infondati, la situazione è cambiata notevolmente. Dopo il lancio ufficiale che avverrà tra poco, probabilmente le cose non cambieranno molto. Forse, gli unici a subire qualche danno saranno gli otto bit. Secondo te chi comprerà una delle nuove console nipponiche? Te lo spiego subito:

1) Coloro che intendono passare da un vecchio 8 bit a un qualcosa di più potente e gratificante e che, in genere, concepiscono il computer solo come mezzo di divertimento.

2) Chi non è interessato alla computer grafica, alla computer musica, al DTP, ai WP, ma intende solo giocare senza aspettare lunghi caricamenti.

3) Chi è stressato delle penose conversioni della US GOLD e desidera avere un vero e proprio coin-op a casa propria.

4) Chi non è interessato a simulazioni di volo, simulazioni manageriali (PLAYER MANAGER e CO), giochi seri (SIMCITY, BALANCE OF POWER & CO) e che è disposto a spendere fior di quattrini per un gioco.

Capirai che nessun possessore di Amiga butterebbe il suo computer per comprarsi una console (a parte, forse, il prossimo lettore, ma è la classica eccezione che conferma la regola...). Quindi è inutile preoccuparsi inutilmente e correre nei rifugi antiaerei... Non prevedo un dualismo CONSOLE-COMPUTER, un inizio di una nuova guerra, bensì una pace elettronica che si propone un solo obiettivo: un completamento vicendevole da lungo tempo atteso. E voi lettori, che ne pensate?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUANDO SI DICE RAPIDITA'...

Cara redazione di TGM,
è un vostro affezionato lettore che vi scrive. Il motivo per cui vi ho scritto è che ho un grave problema che ormai mi assilla da molto tempo. Sono un possessore di un fantastico Amiga 1000 ormai da due anni e fino ad ora solo in casi rari ho potuto vedere il mio computer sfruttato al massimo. Recentemente ho avuto la possibilità di giocare con il SEGA MEGADRIVE, precisamente a LAST BATTLE ossia il gioco di KEN IL GUERRIERO (a proposito, ho visto su un'altra rivista una preview in cui si nominava un picchiaduro con lo stesso nome, è lo stesso gioco?) (Ebbene sì! VFC) FANTASTICO!
Sono rimasto davvero strabiliato da come era stupendo. Allora mi è venuto in mente un dubbio: buttare il mio computer e comprare una console oppure aspettare che i programmatori imparino ad usare nel miglior modo possibile l'Amiga, facendo sì che le conversioni (mi riferisco soprattutto a queste, perché è il tipo di giochi che mi interessano di più) siano quasi perfette (da notare GHOULS'N GHOST per le due macchine, ossi AMIGA-MEGADRIVE... ABISSALE!!!) e i giochi di vario genere (arcade, shoot-em-up, ecc) degni di una tale macchina. Poveri Atariani! Con la loro specie di cariola dove voglioni arrivare?!? Se noi Amighisti ci lamentiamo, figuriamoci loro! Comunque, W la violenza, la crudeltà e tutto quello che la riguarda (mi piace ammazzare sentendo le urla dei poveri pazienti in LIFE AND DEATH). Comunque aspetto una vostra esauriente risposta.

PS
Non cestinate la mia lettera perché questo è un problema che riguarda tutti i possessori di computer.

PPS
Complimenti a Marco e Stefano per la loro collaborazione a USA TODAY in onda tutti i giorni alle 15 su ODEON TV (grazie per la pubblicità gratuita che ci fai, ma USA TODAY è finito, VFC)

THE TERMINATOR

Alè... Ho appeno finito di scrivere un trattato di quindici pagine che dimostra come nessun Amighista butterebbe via la sua macchina per passare alle console, e chi ti arriva? THE TERMINATOR! Non c'è più religione... Comunque, caro lettore, non ti restano che tre cose da fare:
1) Rileggerti la risposta data al NUOVO PROFETA un po' di righe sopra.
2) Rileggerti tutte le recensioni dei giochi per Amiga apparse su TGM.
3) Rileggerti tutte le recensioni dei giochi per MEGADRIVE apparse su TGM.
Quindi, agire di conseguenza...

TGM MAIL SI TINGE DI ROSA... OVVEROSIA MISS TGM 1990

Ciao, cara redazione di TGM,
come va? Chi vi scrive è UNA quattordicenne patita di computer. Vi sembrerà strano che una RAGAZZA vi scriva (beh, in effetti, VFC), ma ho pensato di seguire il vostro consiglio (vedi TGM N.20) per... dire la mia! Forse vi siete dimenticati che il nostro è un paese libero e democratico? No? (Avete proprio la faccia tosta) Allora spiegatemi il perché del vostro "maschilismo" (OMMADONNA, VFC). Non fate gli innocenti, vi schiarirò subito le idee: la vostra Posta è formata da lettere scritte ESCLUSIVAMENTE da ragazzi! Il vostro giornale è proprio fantastico ma era da tanto tempo che volevo farvi questa critica: da quando compro TGM non ho mai visto pubblicata la lettera di una ragazza. Adesso non mi venite a dire che l'unica ragazza che vi ha scritto sono io! ALT! So che avete molto da dire per discolparvi, quindi... sono aperte le polemiche! A parte gli scherzi, dicevo sul serio prima, quando ho detto che TGM è fantastico. Vi ho scritto per complimentarvi con voi: le recensioni sono chiare, ben scritte e in più mi hanno aiutato molto nella scelta dei miei giochi (a proposito, posseggo un Amiga 500 espanso a 1MB), l'impostazione grafica è stupenda, piena di colori e di facile lettura, e complimenti anche per la soluzione di INDY THE GRAPHIC ADVENTURE (che avevo già terminato e di cui volevo spedirvi la soluzione) e... basta, altrimenti vi lusingate troppo. Comunque, grazie dell'attenzione e spero che questa lettera venga pubblicata (dopo tutto è l'unico modo per dimostrare che non siete maschilisti). Vi saluto con affetto (non esageriamo).
NADIA ZAGAMI

PS
Pubblicate la mia lettera, siate umani, ho fatto una scommessa... Siate umani... Per pietà.
PPS
Se mai la mia lettera venisse pubblicata, mettete anche il mio indirizzo, grazie.
PPPS
"Questo solo per specificare che i TGM li compro io con i miei soldi e che l'Amiga di cui sopra è mia!!! (Sono il fratello di Nadia, mi chiamo Salvo, ho 29 anni!) Un abbraccio anche da parte mia! Ciao!"

Ehi, fermi ragazzi, l'ho vista prima io... Uh-uh, guarda, guarda, la lettera di una topolina, per dirla alla Mario Panda... Beh, cara Nadia, non ci crederai ma le ragazze che ci scrivono si possono contare sulle dita di una mano monca ed è per questo che lettere come la tua ci fanno particolarmente piacere. Grazie mille per i complimenti, e scrivici ancora, ok?
Se volete corrispondere con NADIA ZAGAMI, eccovi il suo indirizzo: VIA BRUNO BUOZZI 4, 89121 REGGIO CALABRIA e dite che vi manda MBF.

FERMI TUTTI... E' L'ORA DELLA... POSTA BREVIS!

"TRE ANELLI PER IL RE DEGLI ELFI SOTTO IL CIELO,
SETTE PER I PRINCIPI DEI NANI NELLE SALE DI PIETRA,
NOVE PER GLI UOMINI MORTALI CONDANNATI A PERIRE,
UNO PER L'OSCURO SIGNORE SUL SUO CUPO TRONO
NELLA TERRA DI MORDOR DOVE L'OMBRA DISCENDE.
UN ANELLO PER DOMARLI, UN ANELLO PER TROVARLI,
UN ANELLO PER GHERMIRLI E NEL BUOI RELEGARLI
NELLA TERRA DI MORDOR DOVE L'OMBRA SI POSA"
La so a memoria, caro ELFING (TO), la poesia di J.R.R. Tolkien, grazie lo stesso per averla inviata. Ebbene sì, è in uscita un nuovo mega gioco ispirato alla mita trilogia del Sommo Maestro: si tratta di LORD OF RINGS: VOLUME ONE, della INTERPLAY... Ah, se ti piacciono tanto i libri di TOLKIEN ti do un'informazione che ti farà senz'altro piacere: è uscito il volume IMMAGINI (RUSCONI EDITORE), un mega libro di 104 pagine illustrato a colori pieno zeppo di hobbit, nani, elfi... Come tutti i libri del Maestro è assai caro, ma si sa, vale il suo prezzo... Scruta attentamente le NEWS per maggiori informazioni, ok? I gruppi anti-pirateria stanno spuntando come funghi... La lettera di MIKI THE BEST, LUCA (IL FUORICLASSE), COMPUTROM, BELLA ELLI, BAKIA e RUBBY è uno slogan unico: NON COMPRATE MAI SOFTWARE PIRATATO, RICORDATI PIRATA CHE STAI LEGGENDO RUBI ANNI DI DURO LAVORO A GENTE COMUNE CHE VUOLE CONTINUARE A VIVERE BASANDOSI SULLE PROPRIE CONOSCENZE INFORMATICHE". Ma dall'altra parte resistono pirati incalliti che sono del parere che i giochi originali sono comprati da
1) figli di ultraricchi
2) spacciatori di droga

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

3) redattori di riviste di videogames...
Così la pensa un certo Pietrobest '76. A parer mio, i prezzi dei videogiochi (ultimamente abbassatisi ulteriormente) non sono poi tanto assurdi (con le debite eccezioni) se paragonati a tutti gli altri oggetti che acquistiamo... Un libro costa dalle 20 mila lire in su, un disco dalle 13 alle 20, un compact disc non meno di 20, certe videocassette addirittura più di centomilalire. Considerato il rapporto qualità/prezzo e tenuto conto dell'interazione massima che un vidogioco offre, direi che 29 mila lire per un bel gioco non sono poi tante.
GIUDIZI ULTRASBALLATI: Un gruppo nutrito di lettori contesta il 92% dato a FUTURE WARS rapportato al 99% di MANIAC MANSION. Fra tutti il più deciso è senza dubbio DANIELE COSENZA che afferma "Non venitemi a parlare di gusti, perché le differenze si notano lontano un miglio: FUTURE WARS ha una grafica migliore, trama più interessante e più varia, animazioni imparagonabili, sonoro (no comment!), testo in italiano, prezzo dimezzato, forse l'interfaccia utente è più scomoda, ma si adatta perfettamente all'ambiente, e allora? Non parliamo poi della recensione stessa, forse l'anonimo recensore guardava un altro manuale mentre scriveva la trama? Ma almeno l'avete giocato fino in fondo?". Accidenti, come siamo permalosi... Forse il programmatore di FUTURE WARS è un tuo parente? Ho giocato ad entrambi i giochi, ho risolto FW senza soluzione, a mio parere 92% mi sembra giusto come giudizio... Forse 99% a MM è un po' troppo... Ma i gusti, è così, c'è poco da fare, sono gusti... Vedremo cosa avverrà per OPERATION STEALTH... Ma le polemiche non sono finite... Interviene anche un certo SABINO che dichiara "FUTURE WARS è stupendo (non ha caso si è beccato un sacco di riconoscimenti internazionali, VFC), come grafica e sonoro. Quest'ultimo è eseguito con tastiere professionali e secondo me è nettamente migliore di quello di INDY (veramente inesistente). La grafica è superba e le zone più belle sono il lago e del piazzale davanti al castello. Il prezzo poi lo rende un regalo ed è per questo che venderà più di ZACK".
Continua il dibattito sui programmatori: un consiglio, però, cari lettori. Evitate una "caccia la programmatore", siamo nel Duemila, non nel Medio Evo. Cioè, è giusto protestare, è sbagliato estremizzare. Comunque sia, sentiamo il parere di Federico da Genova:
"I PROGRAMMATORI non sono tutti come li definisce un certo "presidente", ma si dividono in tre categorie:
1) quelli che fanno il proprio lavoro dando il massimo delle loro capacità e quelle del computer.
2) quelli che fanno di tutto per rifilarti il bidone facendo perno sulla software house per cui lavorano.
3) quelli che reputano il Blitter un aperitivo (Sans Blitter, C'est plus facile!) e che usano il 68000 a percentuali talmente basse da sembrare uno Z80 al 30% (Domark sotterrati!)"
Una proposta da FAB 500 alias FABIANI FABIO e da suo fratello ALF: "perché non inserire negli screen d'intermezzo o di caricamento dei videogiochi delle pubblicità, ben realizzate, cosicché le software house si beccherebbero un casino di soldi, indipendentemente dalla pirateria, le agenzie pubblicitarie avrebbero il loro prodotto reclamizzato e infine, cosa più importante, otterremmo giochi meno cari e software di qualità migliore". Interessante, ma francamente l'idea di trovare la pubblicità della carne in scatola mentre gioco a SPLATTER HOUSE non mi entusiasma... Siamo sommersi dalla pubblicità: televisione, radio, giornali, dappertutto... Risparmiate almeno i videogiochi!
LEONE MASSIMO chiede una maggiore chiarezza nelle recensioni comparate AMIGA-IBM; chiede, in sostanza che le fotografie siano accompagnate da una didascalia che specifichi a quale versione appartengono... Sarà fatto.
Un certo TRISTANO ONOFRI di RAVENNA, lamenta alcune incomprensioni con la CTO. Ho personalmente contattato la società bolognese alla quale ho riportato il tuo problema: mi hanno assicurato che si daranno da fare per risolverlo al più presto... Nel caso questo non avvenisse, beh, faremo scoppiare una sorta di Irangate...
La polemica sulla violenza digitale è giunta ad una svolta decisiva... Ascoltiamo il parere di DAVIDE MASCARETTI: "I giochi, evolvendosi ci hanno costretto a cambiare atteggiamento nei loro confronti; per esempio, una volta, giocando a PAC-MAN se si perdeva, si escalamava:" MORTACCI!", oggi provate a subire un goal a PLAYER MANAGER e vediamo come ve la prendete! (Io, personalmente, ho già distrutto mezza casa per l'incazz...) Quindi, non parliamo di VIOLENZA NEI VIDEOGAMES, MA DI VIOLENZA FUORI DAI VIDEOGAMES, cioè di quella violenza che ci costringono a far scaturire". Estrapolante, davvero.
Ed ora un messaggio ufficiale per tutti i recensori di TGM: ultimamente, diversi lettori si lamentano delle recensioni di TGM, definendole "forzatamente spiritose, assolutamente inconcludenti e poco chiare". Quindi, ragazzi, diamoci TUTTI da fare per riconquistare la loro simpatia, ok?
Per questo mese basta così, torniamo alle lettere intere, ok?
(Tanto, anche se non vi va, non cambia nulla, VFC)

COMICS ARE NOT DEAD

ALLORA, COME LA METTIAMO? (In piedi? No, era brutta, VFC)
La dicitura in bella vista sulla copertina recita testuali parole: LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AI 16 BIT... Amiga (olè), Atari, PC& Compatibili, CONSOLE, Fumetti, BOARD GAMES, etc... Dunque mentre la lista comprende anche la parola FUMETTI, l'effettiva trattazione degli argomenti sambra saltare a pie' pari tale soggetto; mi spiego: nel numero due avete presentato WATCHMEN di Gibbons e Moore (benissimo), nel numero 3 abbiamo potuto conoscere il mitico WOLVERINE (okay), nel numero 6 un interessantissimo articolo illustrava il fumetto MADE IN JAPAN (wow), nel numero 7 un bell'articolo descriveva incontri e scontri dei supereroi in due belle paginone (giusto), infine nel numero 9 ci regalavate (si fa per dire) un po' della violenza di THE PUNISHER... Ebbene, su 20 numeri non vi sembra che solo 5 dedicati ai fumetti siano un po' pochi? Capisco che siete una rivista che si occupa principalmente di videogiochi, ma se non avete nulla da dare in pasto a noi poveri lettori almeno eliminate (sigh!) la parola fumetti dalla copertina. Sono sicuro però che con un po' di buona volontà potreste fare grandi cose e portare questo bistrattato mondo (i comics) alla fama che gli compete di diritto... Avete anche aumentato il numero di pagine!!! Tanto spazio dedicato ai board games a gli RPG... Sono convinto che i cultori di questo genere di cose siano anche amanti del fumetto, di quello DOC, almeno. Al limite potreste cercare di attuare una rotazione: una volta RPG, una volta fumetti, un'altra volta qualche altra cosa, magari rispettando scadenze fisse, senza, per altro, togliere spazio al tema principale di TGM: i videogiochi. E non mi venite a dire che non avete materiale per qualche bell'articolo"in USA sfornano serie a getto continuo e anche qui da noi non è che si stia con le mani in mano... O vi siete forse fatti sfuggire la "rinascita" che il fumetto sta vivendo in Italia? (Ma nenache per sogno! M.M.Lupoi sei tutti noi!) Forse non sapete che due coraggiosissime case editrici (STAR COMICS e PLAY PRESS, giusto per non fare pubblicità) stanno pubblicando un sacco di cose, riprendendo in mano l'eredità che la ED. Corno ha lasciato così miseramente a suo tempo? (See, lo dici proprio a me? VFC) [...]
Insomma, il materiale c'è, potreste fornire notizie fresche sui nuovi prodotti d'oltroceano (solo sui mutanti ci sarebbe da scrivere un libro)(personalmente, non li sopporto... Gli X-MEN, sebbene siano i fumetti Marvel più venduti in USA, a mio parere sono illeggibili, VFC) oppure pubblicizzare (se possibile) quello che si pubblica in Italia (avevate promesso su TGM n.3 un servizio su Dylan

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dog... Ancora non si è visto) e far capire che IL FUMETTO NON E' MORTO, contribuendo così anche voi a sollevare e rilanciare il mercato, senza contare poi che con tutti i soldi che uno risparmierebbe non comprando più gli originali americani potrebbe comprarsi qualche numero in più di TGM (e le ville di Giorgio salirebbero a tre!!! VFC) o qualche bel gioco senza doverselo piratare.
CIAO...
RAF '90

Ok, RAF, batti cinque! Sei dei nostri! Stai seguendo le vicende del mitico Peter Parker dopo le disavventure con il costume marziano? E l'hai letto IRON MAN 18?!? Ed il PUNITORE a colori? E che ne pensi della magnifica serie JUSTICE LEAGUE della DC (per non parlare di COSMIC ODISSEY)... Eh, ah, scusate, mi sono lasciato trasportare, ma non capita spesso di trovare qualcuno che legge i fumetti MARVEL o DC... Comunque, sono perfettamente d'accordo con te (non si era capito...). TGM con gli articoli sui fumetti è richiesto da 6 lettori su 10, il che è abbastanza sintomatico. BDB fai qualcosa... Lo so che anche tu ami un sacco i comics.. Fai tornare il mitico Nessim e ricostruiamo la baracca! Anzi, già che ci siamo, perché non contattiamo i redattori di MANGAZINE e facciamo una serie galattica sui fumetti giapponesi (lo so che stai gongolando)?!? Ragazzi, è BDB che può decidere o no, ma tocca a voi lettori darvi da fare: volete veramente i comics su TGM? Bene, datevi da fare e spediteci più lettere che potete con le vostre richieste... L'unione fa la forza e mi raccomando, al termine di ogni lettera il motto: COMIC IS NOT DEAD!

TIPS ARE NOT DEAD

Ciao MBF,
complimenti per la vostra SUPER RIVISTA, che risulta essere la migliore in questo campo. E' stupenda bellissima, favolosa, praticamente molto carina. (Ok, sei praticamente già pubblicato... Scherzo VFC) C'è solo una cosa che non va in TGM... I TIPS. Ma dove sono andate a finire le 7 pagine di TIPS che c'erano su ZZAP! dei bei tempi? Ogni numero di ZZAP! era uno spasso, le prime cose che leggevo "con ingordigia" erano proprio le pagine della Posta (che su TGM sono ugualmente belle e divertenti, ma solo da pochi numeri a questa parte) e quelle dei famigerati TIPS o, come li chiama (va, VFC) AJ: "i trucchi più infami". Voi, quando provate i giochi in redazione scoprite subito come si fa per avere vite infinite o colpi illimitati o altri trucchetti del genere! (E la prova è MENACE che tutti credevano piratato, ma invece è reso trainer da voi con opportuni trucchetti...) (XR31TURBONUTTERBASTARD, se non ricordo male... NdMA). Era bellissimo dire "l'ho finito", parola che da quando ho comprato il mitico Amiga non sento più echeggiare fra le mura della mia stanza. Su ZZAP! quasi tutti i trucchi venivano spediti dai lettori, ma si vede che nei giochi a 16 bit sono più difficili da individuare, e allora cosa aspettate a fornirceli voi?
Cosa ti costa caro AJ di pigiare il ditino sui tasti del tuo MAC e scrivere più TIPS nelle tue solite due misere pagine dedicate a questi? E voi non mi venite a dire che non ne conoscete alcuni poiché sarebbe una grandissima "palla" con il diametro grande (casomai lungo, VFC) quanto quello del globo terrestre. Ogni numero per quanto riguarda i TIPS è una delusione! E daje! E dateci delle paroline da battere durante le schermate di presentazione o da inserire nelle TOP TEN, per avere vite infinite o altri fatti del genere. Inoltre fareste un'opera buona verso quei poveri programmatori che non hanno un tozzo di pane duro da mangiare a mezzogiorno (tutte balle, quelli sono ricchi sfondati, invece di dire "la pirateria ruba il pane ai programmatori" bisognerebbe dire "la pirateria ruba la Ferrari ai programmatori"). Infatti io e alcuni miei amici siamo costretti a comprare programmi che non riusciamo a finire in versione trainer dai pirati, alimentando l'infame mercato della pirateria. Spero di avervi fatto capire che due misere paginette di tips non bastano più (non sono mai bastate). Allora, MBF, conto sul tuo aiuto: porta questa lettera ad AJ e leggigliela ad alta voce e poi fammi sapere la sua risposta (e naturalmente quello che pensi tu su questo argomento). Spero che questa lettera non passi inosservata e soprattutto venga pubblicata per mettere al corrente i lettori che c'è qualcuno che si è fatto avanti e che a nome di tutti sta cercando di rendere la vita del povero videogiochista più serena e felice.
Ciao e tutti.
YOURS AMELIO (Ma YOURS cos'è, il cognome? VFC)

PS
AJ, compreso il messaggio?
Spero che il prossimo numero di TGM esordirai con un venti-trenta pagine di TIPS, con migliaia di trucchi per tutti i gusti con la panna e non, ci conto, ciao!

Innanzitutto, AJ non fa più parte della redazione, quindi non imputategli colpe che non ha. Secondo il discorso sui tips è molto più complesso di quello che può sembrare. La pirateria per Amiga è molto più diffusa rispetto a quella per C64. Dopo questo pustolato deriva un corollario secondo cui un buon 80% dei giochi piratati in circolazione sono muniti di mega-trainer, quindi i tips interessano molto meno ai lettori che comprano soft piratato. Il fatto che ci siano poche tips dimostra che molti comprano giochi piratati. Ragionateci su un po' e capirete perché la rubrica dei tips su TGM è molto meno succosa che su ZZAP!
Casi come MENACE sono rari. A volte sono le stesse software house a comunicarci alcuni cheat-mode, ma se ci basassimo esclusivamente su di loro, la rubrica sui trucchi perirebbe miseramente nel giro di pochi numeri. Concludendo: comprate meno giochi trainati, scoprite più tips, inviateceli, cosicché PC, il legittimo successore della sacra scuola del make-up di AJ, abbia qualcosa da fare, sennò continua a oziare davanti al PC ENGINE. Ok?

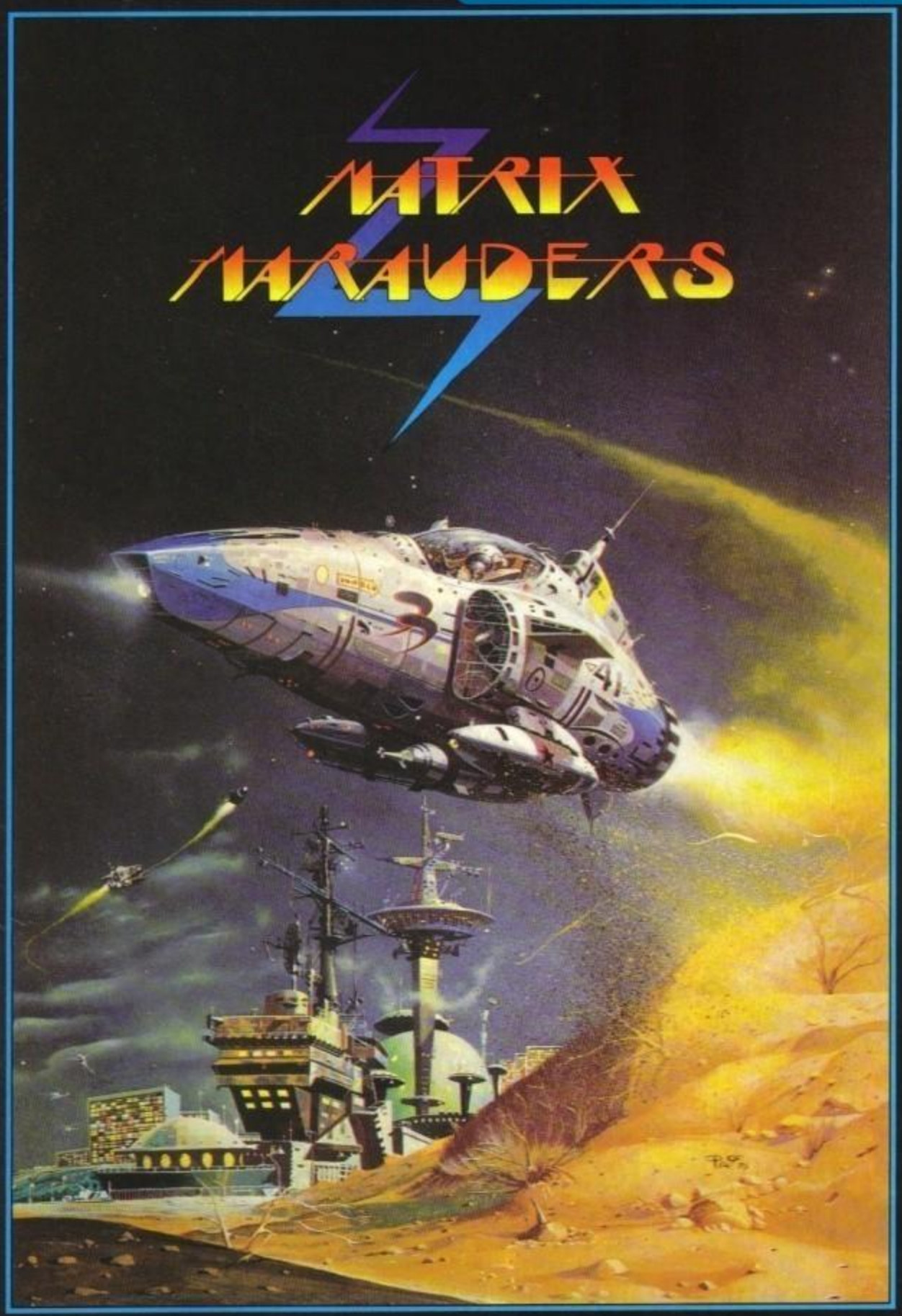
EPILOGO

Siamo giunti al termine di un altro capitolo di quella storia infinita che si chiama Posta. Spero non vi siate annoiati, gli argomenti selezionati erano tanti e diversi. Lasciatemi dire tre cose per questo anno a venire:
1) Giuro solennemente che salverò nel modo corretto (mi si allunga il naso...)
2) Giuro altrettanto solennemente che non scriverò più AMiga invece di Amiga.
3) Non perdetevi il prossimo numero perché sarà la mia ultima Posta.
Adesso vi lascio ai vostri impegni e rinnovo l'appuntamento per il mese prossimo, quando ci chiuderemo fuori dalla (hai dimenticato porta, NdMA) il mondo frenetico e implacabile che lentamente ci consuma e saremmo ancora tutti qui e "Ci chiederemo come maiii, il mondo sa tutto di noiii, magari ti chiamerò..." Attimo di follia. Chiuso. Punto. Basta. Ciao.
Trottolinamente vostro... MBF

PS
La risposta giusta al quiz del Prologo era: e)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



MATRIX MARAUDERS

TERRA UNO – PREPARATI AD ATTERRARE: E' ARRIVATA LA TUA ORA . . .

Stai lottando attraverso i complessi labirinti del tunnel della morte e devi sapertela cavare con le tortuose curve per continuare la competizione.

Il tracciato della corsa mortale é collegato da una serie di griglie-trappola contenenti numerosi bonus sparpagliati qua e là comprendenti moduli di amplificazione della velocità e del combattimento che devono essere raccolti per assicurarti la sopravvivenza!

Splendido gioco arcade tridimensionale.

Questa é l'ultimissima simulazione futuristica di corsa – non troverai nulla di simile in questa galassia.

Opzione per 2 giocatori per un "Testa a Testa" collegato via porta seriale.

Strumenti di sussidio – audio per la navigazione digitalizzati.

Programma di selezione armi innovativo.

La tua missione? Uscire vittorioso come L'Annientatore – e così essere accettato come l'unica recluta richiesta per la privilegiata Squadra Intergalattica dei Teschi Stridenti . . . riuscirai ad affrontare la sfida?

Dalla versione Amiga

Amiga/Atari ST **L29.000**

PSYGNOSIS – GIOCHI PER LA GENTE CHE GIOCA

Distribuito da LEADER
DISTRIBUZIONE SRL
VIA MAZZINI, 15
21020 CASCIAGO (VA)

PSYGNOSIS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVISTA PER IL LAZIO

OMICRON ITALIA

agenzia della
LEADER DISTRIBUZIONE
nel settore videogiochi

PROFESSIONALITÀ
CORTESIA
ASSISTENZA

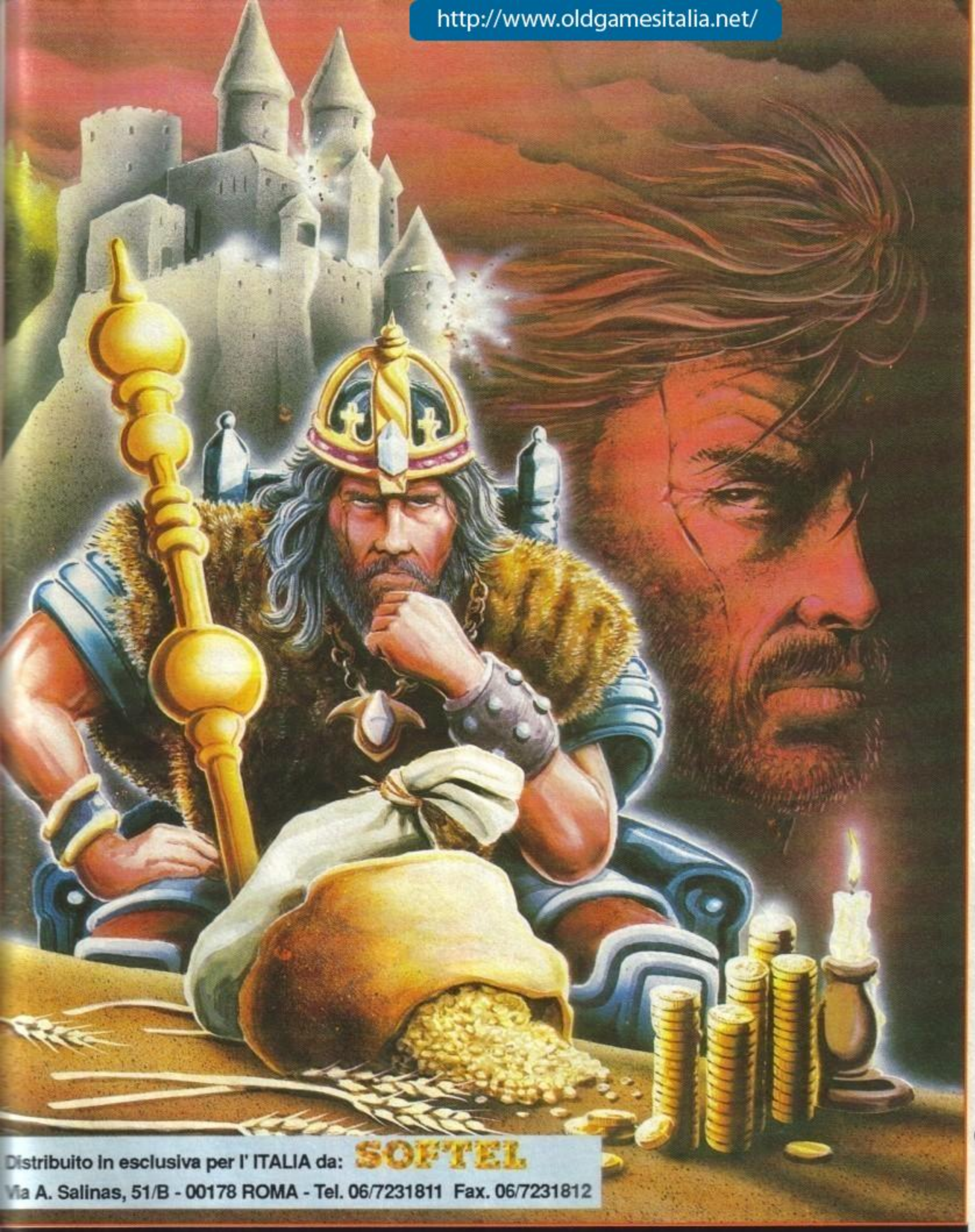
nel nuovo **CENTRO VENDITE ALL'INGROSSO**
solo ai negozianti

Via del Carroccio 12/14 Roma (zona p.zza Bologna)
Tel. 06/4270880 - Fax 06/4270812

350 mq. di esposizione con vendita cash & carry di videogiochi originali, accessori per computer e videoregistrazione, Home e Personal Computer, periferiche varie.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Distribuito in esclusiva per l' ITALIA da: SOFTEL
Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

LINEL

LINEL
PRESENTS

KAISER

Diventare o non diventare?! KAISER!! Questo è il problema!!
* Affari * Guerra * Costruzioni di città... diventa KAISER!!...
Un gioco di strategia per più di 8 giocatori.
Sequenze di combattimento a piena animazione e grafica sorprendente,
fanno di questo gioco, l'ultima esperienza in fatto di strategia.

Per AMIGA e ATARI ST

LINEL
24A WHITE PIT LANE
FLACKWELL HEATH
NR HIGH WYCOMBE
BUCKINGHAMSHIRE HP10 9HR
TEL. 06285 31 244

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA SIMULAZIONE
DI CALCIO MANAGERIALE
PIU' ATTESA!

GIOCO A
PIU' LIVELLI!

CONTROLLATO
INTERAMENTE
DA ICONE!

SETTE COMPUTER
AVVERSARI!

OLTRE 200
GIOCATORI
INDIVIDUALI!

TATTICHE DI
SQUADRA!

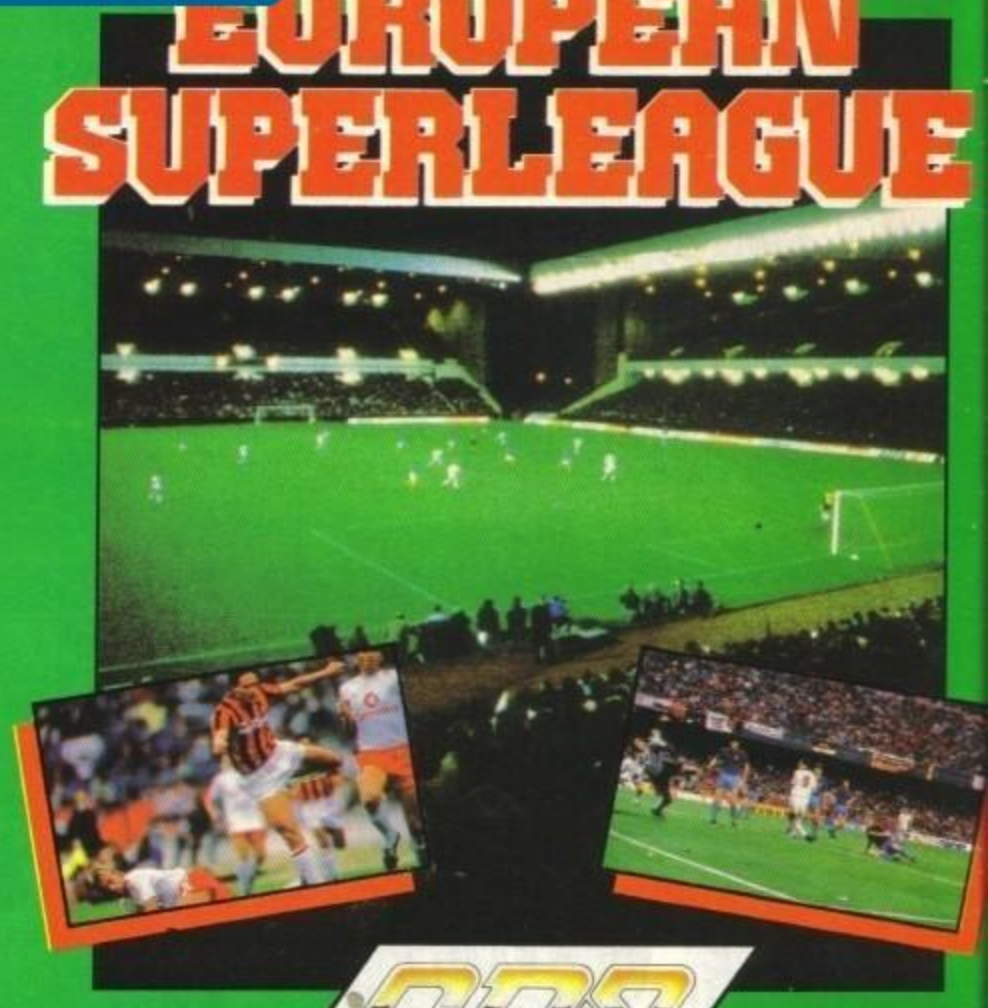
ATTENDI LA
RIUNIONE DEL
CONSIGLIO!

COMPILA I MODULI
DI ALLENAMENTO!

AVRAI A CHE FARE
CON LA STAMPA!

CE LA FARAI?

EUROPEAN SUPERLEAGUE



CDS

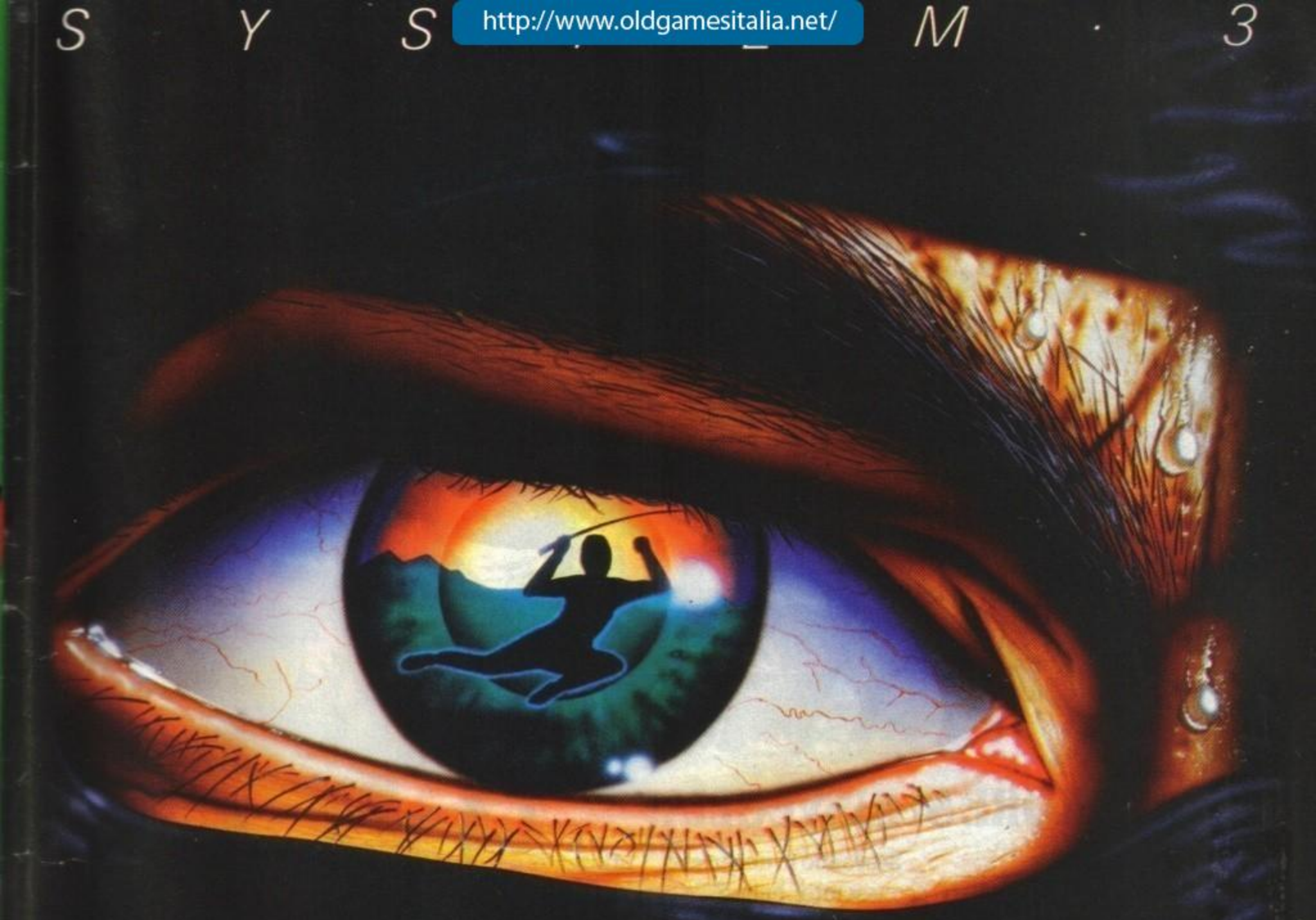
Presto disponibile per:

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S Y S M 3



NINJA Remix

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SECRET OF THE SILVER BLADES

Il fantastico seguito di POOL OF RADIANCE e di CURSE OF THE AZURE BONDS!

Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT

FORGOTTEN REALMS

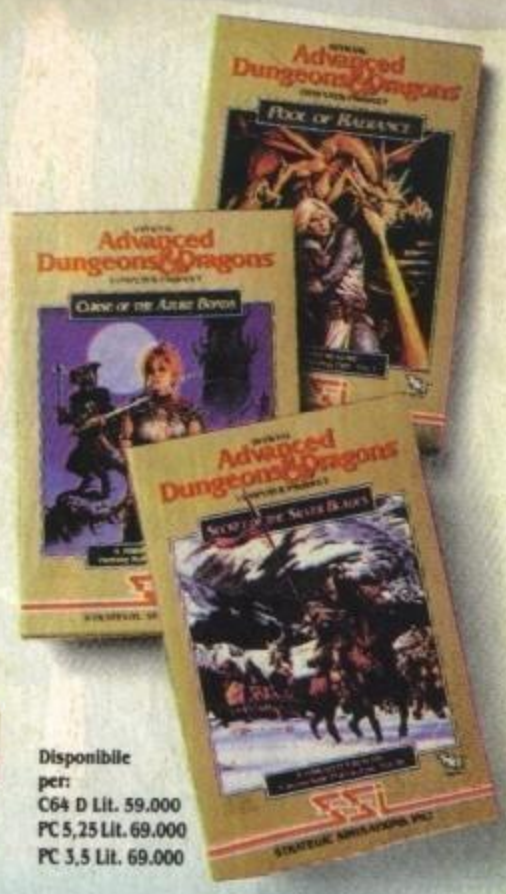
IL TERRORE SI RISVEGLIA!

Nelle valli delle Montagne di Dragonspine rimbomba il grido disperato di minatori terrorizzati: "Eroi dei Regni Perduti, salvateci dal diavolo!"

Scavando in un terreno sconsacrato, hanno disturbato un antico segreto e liberato il suo terribile contenuto. Orribili creature infestano la miniera e minacciano di raggiungere il mondo esterno!

Tu ed i tuoi eroi dovete riuscire a contenere questa catastrofe. Il successo dipende dalla vostra abilità nello svelare gli antichi misteri che circondano questa infestazione malefica.

SECRET OF THE SILVER BLADES migliora il sistema di gioco utilizzato in *POOL OF RADIANCE* e in *CURSE OF THE AZURE BONDS*. Continua la tua eccitante avventura nel mondo di gioco dei REGNI PERDUTI™, trasferisci i tuoi personaggi da CURSE OF THE AZURE BONDS o creane altri. Esplora l'avventura tridimensionae più immensa della serie AD&D®. Combatti contro mostri che non avevi mai incontrato e utilizza nuove formule magiche.



U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

Disponibile per:
C64 D Lit. 59.000
PC 5,25 Lit. 69.000
PC 3,5 Lit. 69.000

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS, and the TSR logo are trademarks owned by and used under license from TSR, Inc. ©1990 TSR, Inc. ©1990 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.

TSR, Inc.

Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distribuzione srl

SSI™

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTROCOIN

ARCADE CLASSIC

ESCLUSIVA conversione ARCADE disponibile per tutti gli acquirenti dei prodotti Electrocoin

Mr DO! Run Run

UNIVERSAL

DISPONIBILE PER AMIGA ED ATARI ST

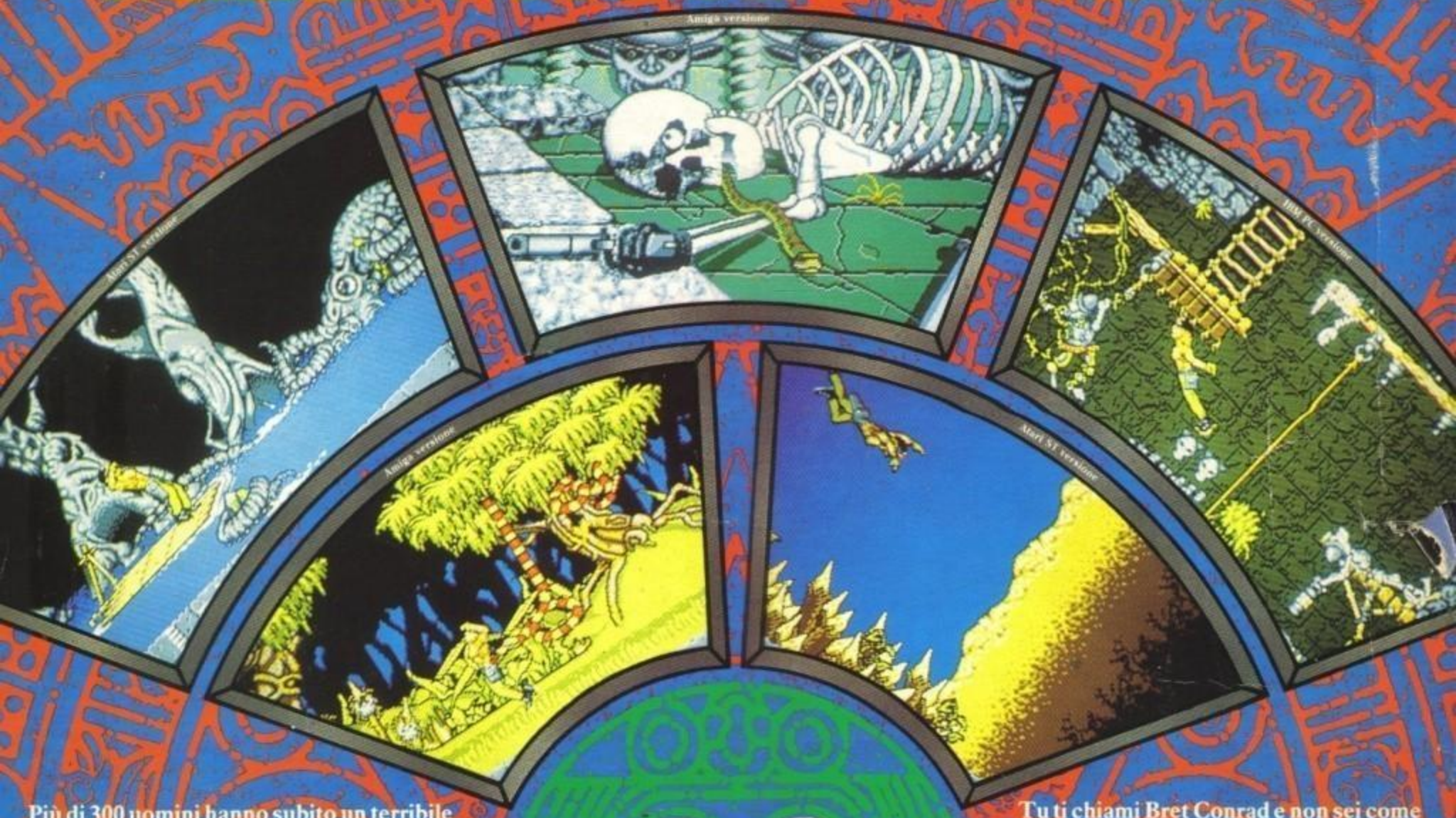
© UNIVERSAL/ELECTROCOIN 1990

ELECTROCOIN SOFTWARE
ADVANCE HOUSE
186 BRENT CRESCENT
LONDON NW10
TEL:081-961 8705
FAX: 081-965 8240

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLE MODI DI MORIRE ...



Più di 300 uomini hanno subito un terribile destino nel cercare le inimmaginabili ricchezze nascoste nella tomba Azteca di Quetzacoatl. Per 400 anni, nessuno ha osato accettare la più dura sfida che l'uomo abbia mai conosciuto, nonostante le lusinghe di ricchezze al di là dell'immaginabile. Gli antichi tesori i del Messico sono protetti dalle più terribili forze, in un mondo sotterraneo pieno di creature ostili e di trappole.

Tu ti chiami Bret Conrad e non sei come tutti gli altri. Il tuo addestramento nelle Forze Speciali e l'esperienza in Vietnam, hanno fatto del pericolo il tuo mestiere. Ma stavolta tutto ti è contro. Se riesci a rubare il più grande tesoro nascosto di tutti i tempi, sarà un miracolo. Ma sii realistico. Nella terra degli Aztechi, l'oro è la passione ... ma la morte è la probabilità!

... MA UN SOLO MODO PER RUBARE ...

DISPONIBILE SU

AMIGA

•

IBM PC e COMPATIBILI

•

kinetica

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

THE Gold OF THE AZTECS

VISITA LA TERRA DEGLI AZTECHI!

Questo gioco è una delle più difficili avventure d'azione mai programmate. Se sarai all'altezza della situazione potrai vincere il viaggio che hai sempre sognato, una visita in Messico l'estate prossima. Naturalmente devi riuscire a battere tutti i concorrenti alla

GRANDE CORSA ALL'ORO DEGLI AZTECHI!

LEGGI IL REGOLAMENTO SUL RETRO DELLA CONFEZIONE

Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distribuzione srl.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/